SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

SATURN		
3D LEMMINGS	99 900	(E)
ALIEN TRILOGY	99 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99 900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	99 900	(E)
BAKU BAKU ANUMAL	89 900	(E)
BLACK FIRE	99 900	(E)
BUST A MOVE 2	89 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	99 900	(E)
CYBER SPEEDWAY	79 900	(E)
CYBERIA	99 900	(E)
D	109 900	(E)
DARIUS GAIDEN 2	99 900	(E)
DAYTONA RACING	109 900	(E)
DEFCON 5	99 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	99 900	(E)
DISCWORLD	99 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
EURO 96	119 900	(E)
FIFA SOCCER 96	99 900	(E)
FORMULA 1 CHALLENGE	99 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	99 900	(E)
GUARDIAN HEROES	99 900	(E)
HANG ON GP 96	99 900	(E)
HEBEREKES POPOITO	99 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	99 900	(E)
LOADED	99 900	(E)
MAGIC CARPET	99 900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99 900	(E)
MYST	99 900	(E)
MYSTARIA	99 900	(E)
NBA ACTION	109 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99 900	(E)
NEED FOR SPEED	99 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99 900	(E)
NHL HOCKEY	109 900	(E)
NIGHTS	109 900	(E)
NIGHTS WARRIORS : DARKSTALKER 2	99 900	(E)
OLYMPIC GAMES	99 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	99 900	(E)
PANZER DRAGON 2	109 900	(E)
PARODIUS	79 900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
RAYMAN	109 900	(E)
REVOLUTION X	99 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	99 900	(E)
ROAD RASH	99 900	(E)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHELLSHOCK	99 900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	99 900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	99 900	(E)
SIM CITY 2000	99 900	(E)
SKELETON WARRIOR	109 900	(E)
SLAM'N & JAM	99 900	(E)
SPACE HULK	109 900	(E)
STARFIGHTER 3000	99 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	99 900	(E)
STREET FIGHTER REAL BATTLE - MOVIE	89 900	(E)
STRIKER 96	99 900	(E)
THEME PARK	99 900	(E)
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	99 900	(E)
TILT	99 900	(E)
TOSHINDEN	99 900	(E)
TRUE PINBALL	99 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VALORA VALLEY GOLF	99 900	(E)
VICTORY GOAL INTERNATIONAL	89 900	(E)
VIEW POINT	109 900	(E)
VIRTUA COP + PISTOLA	169 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	129 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	109 900	(E)
VIRTUA HYDLIDE	99 900	(E)
VIRTUA RACING	99 900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	99 900	(E)
WING ARMS	99 900	(E)
WIPE OUT	99 900	(E)
WORLD CUP GOLF	99 900	(E)
WORLDWIDE SOCCER	109 900	(E)
WORMS	99 900	(E)
X-MAN	99 900	(E)

MEGADRIVE		
ALIEN SOLDIER	89 900	(E)
AUSTRALIAN RUGBY	99 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69 900	(E)
COMIX ZONE	109 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	129 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	99 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	119 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	69 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	69 900	(E)
I PUFFI	89 900	(E)
JOHN MADDEN 96	129 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	69 900	(E)
LIGHT CRUSADER	139 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	99 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129 900	(E)
NBA ACTION 95	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69 900	(E)
NBA LIVE 96	109 900	(E)
NHL HOCKEY 96	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	109 900	(E)
PINOCCHIO	119 900	(E)
POCAHONTAS	119 900	(E)
PREMIER MANAGER	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	79 900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	89 900	(E)
SONIC COMPILATION	79 900	(E)
SPIROU	99 900	(E)
SPORTS COMPILATION	99 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	109 900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119 900	(E)
THEME PARK	129 900	(E)
TIN TIN	119 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	99 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
VIRTUA RACING	99 900	(E)
VR TROOPERS	119 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119 900	(E)

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

MEGADRIVE		
90 MINUTE	139 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	119 900	(E)
BOOGERMAN	109 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139 900	(E)
CANNON FODDER	79 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	89 900	(E)
DIRTY TRAX FX	129 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	159 900	(E)
FIFA SOCCER 96	129 900	(E)
FINAL FIGHT 3	139 900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	109 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99 900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	139 900	(E)
KILLER INSTINCT	99 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA BASKETBALL 95	85 900	(E)
NBA GIVE N'GO	149 900	(E)
NBA LIVE 96	129 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139 900	(E)
NHL HOCKEY 96	149 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	129 900	(E)
POWERDRIVE	79 900	(E)
PRIMAL RAGE	79 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
REVOLUTION X	119 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159 900	(E)
SPIROU	119 900	(E)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	109 900	(E)
STARGATE	89 900	(E)
SUPER BC KID	109 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119 900	(E)
SUPER MARIO KART	99 900	(E)
SUPER MARIO RPG - L.OF THE 7 STARS	169 900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79 900	(E)
SUPER TENNIS	89 900	(E)
TETRIS ATTACK	129 900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	69 900	(E)
THE LION KING	119 900	(E)
TIN TIN	129 900	(E)
TOY STORY	159 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	119 900	(E)
WATERWORLD	159 900	(E)
WINTER GOLD	139 900	(E)
WORLD MASTER GOLF	139 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	149 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59 900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn

SuperNintendo-GameBoy-Jaguar

3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

QUEEN computer SHOP

il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

MEGA CONSOLE

N. 30 Ottobre 1996

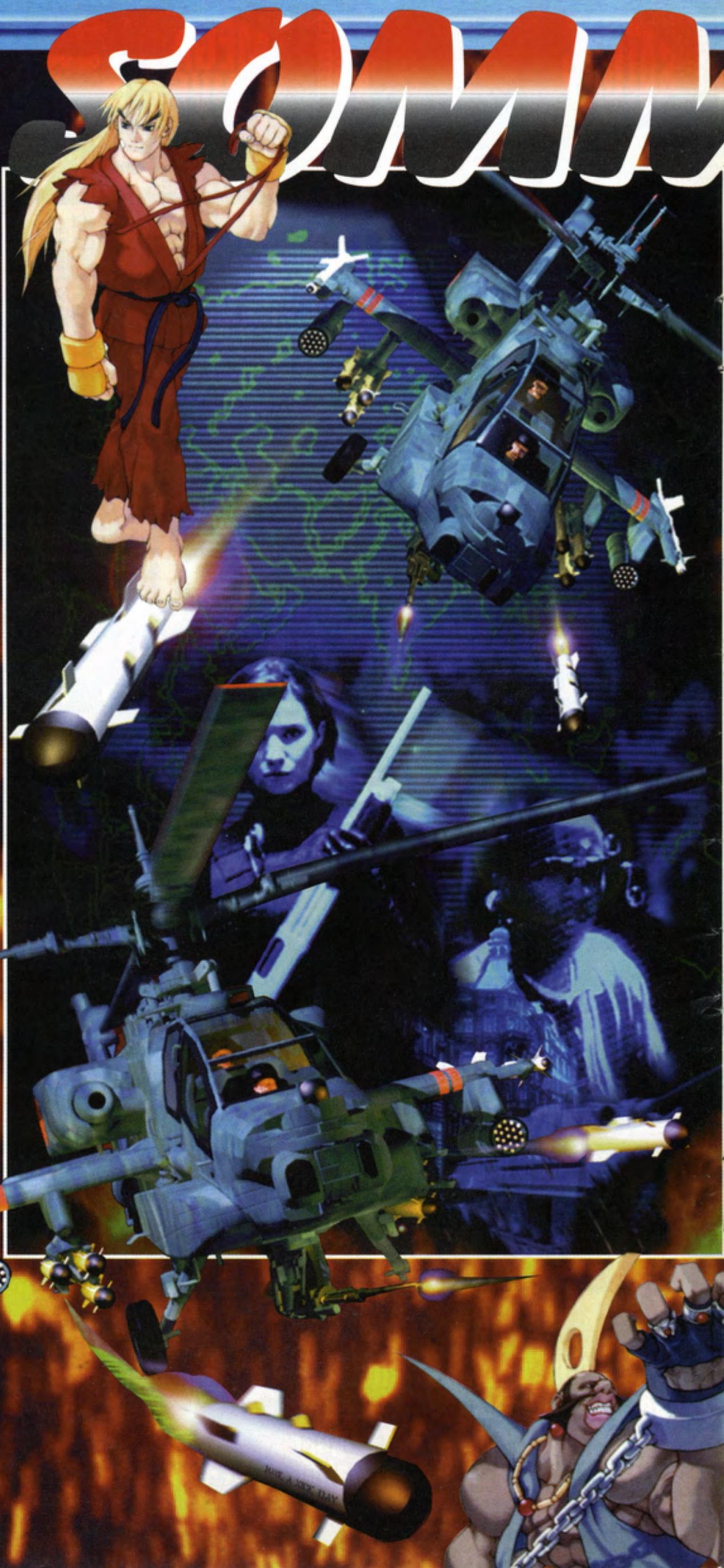
Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.

Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Sede Legale:
Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/665281 Fax 02/66500701
Rappresentante pubblicitario per il Regno Unito: Barbara Leavey - International Media Management - Tel. 0049/171/4933399 - Fax 0049/171/4934465
Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000
Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

RUBRICHE

MEGAMAIL **8-14**
Il buon vecchio MBF si congeda… ma tornerà (forse)!

SEGA NEWS **16-20**
Wow! Un nuovo coin-op automobilistico della Sega…

NINTENDO NEWS **22-26**
…per non parlare di quelli che appariranno sull'N64!

MEGATRIX **76-97**
Mario Superstar! Dai 16 ai 64 bit!

SATURN

ALIEN TRILOGY 42-46
ATLANTA 96 60-61
EXHUMED 52-54
FIGHTING VIPERS 48-50
NBA ACTION 58-59
SEABASS FISHING 62-63
SOVIET STRIKE 28-33
STREET FIGHTER ZERO 2 66-71
TANK 34-35
TENCHI O KURAU II (WARRIORS OF FATE) 56-57
WORLD HEROES PERFECT 64-65

SUPER NES

PINOCCHIO 74-75

MEGADRIVE

OLYMPIC SUMMER GAMES 72-73

NINTENDO 64

TUROK 40-41

< GLi SpeCIAListI! >

SOFTWARE SATURN USA

ALIEN TRILOGY	129.000
BOBBLE BOBBLE	TEL.
BUSTER BROS	
COLLECTION	99.000
CASPER	129.000
DESTRUCTION DERBY	129.000
DRAGON'S LAIR 2	129.000
IRON MAN	129.000
LEGEND OF OASIS	129.000
NFL FULL CONTACT	129.000
POLICENAUTS	99.000
RETURN FIRE	129.000
SHINING WISDOM	129.000
STAR FIGHTER 3000	99.000

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
MARIO KART R	PILOTWINGS
STAR WARS	WAVE RACE 64
STAR FOX 64	GOLDEN EYE
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS

NOVITA' GIAPPONESI

AFTERBURNER 2	99.000
BOMBER MAN	129.000
CYBER DOLL	129.000
DARK SAVIOUR	129.000
DEATH CRIMSON	129.000
DIE HARD TRILOGY	129.000
DYNASTY WARS	129.000
FATAL FURY 3+CART	TEL.
FIGHTING VIPERS	139.000
LUNAR	129.000
PINBALL GRAFFITI	129.000
STREET FIGHTER ZERO 2	129.000
TORICO	129.000
TOSHINDEN 2	129.000

OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	99.000
DEADALUS	49.000
DECATHLETE	99.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST NINE	
BASEBALL	49.000
GUARDIAN HEROES	99.000
MAGIC CARPET	99.000
NIGHTS	99.000
RACE DRIVIN'	49.000
SEGA RALLY	99.000
SPACE HARRIER	99.000
STREET FIGHTER ZERO	99.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA IN 24H !!!

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

MET

ACCESSORI SATURN
ADATTATORE USA-JAP-EURO 59.000
ANALOG MISSION STICK 149.000
DATEL PRO ACTION REPLAY 99.000
INTERFACCIA 7 PLAYERS 79.000
INTERFACCIA SATURN SNES 69.000
JOYPAD COMPATIBILE 39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI 59.000
JOYPAD INFRAROSSI SEGA 99.000
JOYPAD SEGA 59.000
JOYSTICK INFRAROSSI 99.000
JOYSTICK NAKI 89.000
MODULATORE ANTENNA 49.000
MOUSE 89.000
VIRTUA STICK 119.000
ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA
3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN
PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000
ACCESSORI ULTRA 64
CAVO SCART RGB TEL.
JOYPAD ORIGINALE TEL.
MEMORY CARD TEL.
MODULATORE RF TEL.
PAGAMENTO RATEALE
SENZA ANTICIPO E
SENZA CAMBIALI
ULTRA 64
SATURN
NOLEGGIO
VIDEOGAMES
SATURN JAP 220V 499.000
SATURN USA 499.000
ULTRA 64 JAP + MARIO TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO TEL.
MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione
CE
Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378
PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MBF

MEGA MAIL

> **La noia è quella sgradevole calma che precede un grande viaggio nel vento**
>
> **(Friedrich Nietzsche)**

Differente dalla nausea sartriana, che l'arguto semiologo Luttazzi definisce come "*micidiale diritto incrociato che spiazza l'avversario del campo accanto al tuo*" (cfr. *Cadono gli Dei a Flushing Meadow*, 1992) la noia, *ennui, boredom*, è avversario tenace e legnoso, che conduce all'abulia, alla catatonia, ai foruncoli sulla fronte. La noia è uno dei due estremi (l'altro è il dolore) tra i quali oscilla quel pendolo che è la nostra esistenza (cfr. *Parerga und Paralipomena*, Arthur Schopenhauer, 1851). Puoi illuderti di fuggire alla maniera dei Romantici, guidare per ottomila chilometri attraverso il Canada ma quando finisci a Winnipeg scopri che il passeggero clandestino ti ha accompagnato e non ha la minima intenzione di scendere dalla Ford Taurus GL alias *Tora! Tora! Tora!*. E allora che fare? Continuare la farsa, facendo finta che vada tutto bene? Alimentare questo mostro capace di assumere la forma e le sembianze di qualsiasi cosa come la "*cosa* "carpenteriana? Quando sei circondato dagli zombies le alternative sono: a) aspettare che arrivino e ti sbranino vivo, b) fuggire a bordo dell'elicottero anche se la benzina è poca. E allora via, *cribbio*, finché sei ancora in tempo. La base Alpha non ci ha affatto perso uscendo dall'orbita terrestre anche se il buon capitano - o mio capitano - Koenig ha vissuto momenti molto difficili. Ma sono proprio questi attimi a ricordarci che siamo vivi, a cancellare, seppure per qualche istante, l'opprimente sensazione di noia, di ripetizione meccanica di atti, di scadenze, corsi e ricorsi che caratterizzano la nostra vita. In un racconto intitolato *Grey Area*, Will Self mette in bocca alla protagonista questa affermazione: "*la mia vita è organizzata sulla base dei periodi* (mestruali, ndt) *e dei periodi che intercorrono tra un periodo e l'altro*". Ecco allora che il sottoscritto, forse reagendo un po' uterinamente (d'altronde l'epifania è sconvolgente, capirete), ringrazia tutti per il pesce e se ne va, illudendosi forse stoicamente di interrompere in questo modo il flusso (quotidiano? bisettimanale? mensile?) che mi/ci/vi attanaglia. Se la rottura della routine può servire a ricacciare indietro di qualche metro l'inesorabile avanzata della noia, perché inventare scuse tipo contrasti redazionali legati alla nuova linea editoriale di Mega, carenza cronica di tempo dovuta a impegni universitari, parrocchiali, culturali? Perché tirare in ballo il facile e un po' spocchioso "*non mi diverto più*"? Perché non sarebbe vero: e poi Benjamin ha dimostrato perfettamente come noia e divertimento non sono antitetici ma appartengono entrambi alla medesima componente spirituale. Non vi saluto, dannati tamarri, perché tanto resto in giro (*Super PlayStation Console* in primis) e poi ho sempre un e-mail al quale potete tampinarvi quando vi pare (tanto non rispondo). E ora, via a un numero aberrante di parole che hanno persino invaso il porto franco (*no, non portarlo*) di chiuenei.

Baci, abbracci, succhiotti e strizzatine dal vostro...

Matteo Bittanti il Filosofo
mbfil@mbox.vol.it

FLUSH

drammatica dicotomia

SATURN O PLAYSTATION?

Leggevo di questi tempi alcune dichiarazioni dei capoccia di Capcom, secondo la casa giapponese le due piattaforme 32 bit sarebbero così state suddivise: PlayStation = poligoni/3D; Saturn = bitmap/2D. Potrà non sembrare una novità sconcertante, ma il fatto è che le produzioni Capcom si adegueranno a tali condizioni, per cui (attingendo sempre la stessa fonte, alcune *press release* chiappate su Internet) **Marvel Super Heroes**, **Vampire Hunter 3** e in generale tutti i picchia 2D di Capcom vedranno la luce sulla console Sega con esclusive per **Vampire Hunter 3**, mentre su PlayStation avremo l'esclusiva di **Star Gladiator**. Possedendo una PlayStation non mi lamento, ma se avessi un Saturn mi girerebbero non poco gli zebedei, non credo che chi abbia comprato un Saturn lo abbia fatto per avere il meglio del 2D a casa propria, magari ANCHE quello ma principalmente giochi poligonali, che in teoria sono il futuro, anzi il presente. Per questo se altri seguiranno la strategia Capcom (speriamo di no) vedo problemi per Sega. *Blame it on the black star, blame it on the falling sky, blame it on the Sega*. Il quesito ora è d'obbligo, leggendo una rivista inglese noto un articolo riguardante un colloquio con un programmatore Squaresoft secondo il quale Sega avrebbe tenuto nascoste alcune potenzialità della console, e fino ad ora abbiamo visto neanche la metà di ciò che può fare (!!); lo stesso giura di aver visto una versione di **Gran Chaser** a 60 fps con texture a destra e a manca skizzare su un Saturn e altra roba del genere, come un picchiaduro di **Sonic** sulla macchina che si comportava più che bene! Se fosse vero sarebbe una di quelle sorprese che tutti i videogiocatori sarebbero ben lieti di apprendere, ma forse sarebbe anche troppo tardi perché molte persone si sono già affidate a PlayStation e a N64, lasciando (anche se di poco) indietro Sega. Voi cosa ne dite di tutto 'sto casino?

The Zaver Mattia Ravanelli
mattrava@iol.it

Aria fritta, aria fritta, aria fritta, aria fritta, aria fritta, aria fritta, aria fritta...

angosciante contrasto generazionale

REVERIE PROUSTIANA

Bella lì, MBF,
spero che te e la tua redazione ve la stiate passando bene. Volevo rubare un po' del tuo tempo per renderti partecipe di una mia riflessione: non so quanti dei lettori di **Mega Console** possano ricordare i bei tempi della venuta dei 16 bit. Ancora oggi penso ad un Natale precedente ai '90 nel quale si affiancò al mio favoloso NES un Megadrive. Ricordo lo stupore di giocare ad **Altered Beast**, a **Ghostbusters** e a **World Cup Soccer**. ***(Probabilmente i giochi più orrendi mai usciti per Megadrive, ndMBF)*** Non ci credevo! Era strano vedere sul proprio televisore delle immagini così nitide e colorate, a differenza del povero NES, grezzo ed essenziale ma pur sempre divertente. Ora purtroppo non è più così. Adesso posseggo un Saturn (scenetta!!!), ma neanche il gioco **più Virtua Fighter** che c'è mi fa provare le sensazioni delle vecchie console. Certo, è ovvio che giocare a giochi come **Sega Rally** e compagnia bella è quasi un orgasmo, però non c'è più l'attesa delle innovazioni; persino le software house si sono fossilizzate su giochi sempre uguali con lo stesso filone (**Nights** sei tutti noi!) L'altro giorno, dopo aver messo via un po' di soldi, mi sono recato in un negozio ben fornito di Milano. Mi reco negli scaffali destinati al Saturn e comincio a cercare qualcosa di bello. Trovo un gioco very very krasto, **Road Rash** e giro la confezione per veder le foto del gioco. Nello stesso istante si avvicina un marmocchio di dieci-undici anni e mi dice le testuali parole *"Aò ma sei deficiente a comprare quel gioco?"* Mi giro e guardo bene il ragazzino: cappellino, pantaloni viola, maglietta aderente nera... già tauri da bambini (*Metal is the law!*). *"Perché?"* gli chiedo, tenendo a dovuta distanza dal mio corpo la scatola del gioco, come se fosse maledetta. *"Come perché?!?"* mi risponde il sapientone *"Sei cieco!? Non vedi che non ha la grafica poligonale?!?"*. E se ne va via, ridendo con i suoi amici della mia ignoranza. Il negoziante mi guarda e sorridendo mi dà il resto dei soldi. Al che mi chiedo: e così essenziale la grafica poligonale per divertirsi al giorno d'oggi? Ancora oggi mi diverto con **EA Hockey** (ricordate? Il primo di una serie destinata a non finire mai) eppure mi diverto anche con **Powerplay**

Hockey '96. Insomma, anche voi dovreste insegnare ai più "giovani" che la grafica si è importante ma è la giocabilità che conta. O almeno, lo spero...

Luca Vetrugno
lucave@mbox.vol.it

P.S: Alla fine con **Road Rash** mi sono divertito un casino, alla faccia di quel cretino.

Zzzzz... Ronf, ronf... Zzzzzz

preoccupante prospettiva

VANGUARD, DAITARN E STANDARD

Spett.le redazione di **Mega Console**,
vi scrivo per esporre il mio pensiero e la mia opinione riguardo un argomento spesso trattato dalle testate giornalistiche a stampo videoludico e che in passato ha destato molto interesse tra gli operatori dell'intrattenimento generale. Il suddetto è la possibilità di poter adottare uno standard unico per lo sviluppo e la distribuzione di videogiochi. Premetto che sebbene il tentativo di Trip Hawkins sia fallito per cause di natura diversa, e in gran parte attribuibili all'incapacità degli investitori di valorizzare la propria macchina e produrre software decente per la suddetta, ritengo che il fallimento del 3DO sarebbe avvenuto anche a prescindere da queste cause definibili "umane". Credo infatti che l'idea dello standard unico non sia negativa né tanto meno inarrivabile, solamente inadatta al mondo delle console così limitate, così incredibilmente arretrate dopo poco e così tremendamente poco espandibili. La realtà dello standard unico stile VHS per le videocassette farebbe sì che gli sviluppatori si dedicassero maggiormente alla qualità del prodotto e non alla sua richiesta hardware, in quanto come per i produttori cinematografici, solo un buon prodotto sarebbe acquistato, dato che, grazie alla incredibile quantità di software sul mercato (immaginate che tutti i titoli usciti per ogni formato fossero disponibili universalmente...) la scelta non sarebbe certo per esclusione. Tuttavia il tempo passa e il mondo della tecnologia di consumo è ben differente dalla realtà del VHS. Stiamo parlando di un mondo in continua evoluzione, di un mondo che chiede nuove risorse e nuovi sbocchi per prorompere nella nostra realtà, di un mondo talmente espandibile che fissarlo entro certi limiti porterebbe ad una tragica involuzione controproducente per tutti. Ed è per questo che la mia analisi del mercato odierno porta a delle conclusioni che potrebbero sembrare utopiche, ma credo non tarderanno ad avverarsi. La mia previsione è che la nuova frontiera sia lo Standard unico a criterio espandibile, il PC! Non questo odierno, né quello dell'imminente futuro, parlo di un PC in grado di sfruttare le risorse di una rete (Internet) molto più potente e veloce (fibre ottiche, satellite), un PC veloce e a basso prezzo, capace di gestire mondi tridimensionali (realtà virtuale) con estrema facilità, comunicativo, potente e rinnovabile, ma pur sempre compatibile tra di sé. Forse potrebbe apparire un'idea poco concreta ma già abbiamo i primi cenni di apertura da parte delle case produttrici di Console verso i PC (vedi Sega, Sony, Nintendo che hanno prodotto alcuni titoli PC ultimamente) o l'annuncio di schede acceleratrici 3D per i compatibili (vedi M2). Il progresso oggi ci pone di fronte un mercato molto vasto e complesso che ci dà sì la possibilità di scegliere da un'ampia gamma di prodotti e accessori, ma si pone sempre come un mercato bene o male ad alto costo (almeno in Italia dove la produzione interna è minima) e finché uno standard unico (alias PC) non s'imporrà massicciamente in tutto il mondo, difficilmente si potrà parlare di videogiochi a 5.000 lire in affitto come VHS o ancora più difficilmente si potrà parlare di sistemi di realtà virtuale home con mondi 3D completamente ricostruiti o ancora: immaginate soltanto di poter navigare in Internet con l'ausilio della realtà virtuale... Vi rendete conto delle incredibili porte aperte che tutto questo significa? Spero che il mio discorso non venga scambiato come un discorso conservatore, anzi, io prospetto lo standard unico affinché si evolva in qualità il mercato e non in quantità che a quanto pare è proprio la tendenza che sta prendendo la larga in questi ultimi tempi. Vi ringrazio anticipatamente e vi porgo i miei più sinceri auguri per la rivista. Aspetto critiche e risposte sempre ben accette.

Caligola
caligola@email.telpress.it>

Ogni volta che si parla di standard mi viene in mente la tazza sulla quale adagio con lussurioso godimento le parti più meridionali della schiena, meditando distrattamente sul senso della vita. Ho notato che ripeto questo atto specialmente dopo aver consumato disordinatamente quantità industriali di fiocchi integrali prodotti da Kellog's (in questo senso, i *Complete Bran Flakes* hanno fatto scuola), ma sono consapevole che non è questa la sede per approfondire l'interessante tematica. Resta il fatto che la marca della suddetta poltrona evacuatoria è *Ideal Standard*, e pertanto non riesco a separare l'idea di produrre un dirigibile marrone senza elica e timone dal concetto stesso dell'unico modello videoludico. Tralasciando il fatto che da quando ingollo *Weeta Flakes* (by Weeta-Bix) al posto dei più reazionari *Bran Flakes* le mie abitudini escrementizie hanno subito una certa alterazione (il che mi fa ipotizzare una sorta di correlazione tra i due fenomeni). Vorrei sottolineare con uno Stabilo giallo che adottare uno standard non è come adottare un nonno, ma in fondo è come andare di corpo: ci si libera in un colpo solo di tossine, rifiuti, inutile zavorra che ci rallenta e ci appesantisce. Dopo una prodigiosa cacata, si vince la sete e si riparte di slancio: allo stesso modo, l'espulsione del siluro Sony dalla competizione tra Betamax e VHS ha dato una sferzata alla neo-nata industria dell'home video. Tuttavia, caro Caligola, il tuo intervento arriva tardi, o meglio, non aggiunge niente di nuovo. Si parla da mesi di personal computer vs network computer, internet vs intranet, console che si picizzano, pc che si consolizzano e palle varie, ma al momento non si intravede alcuna luce alla fine del tunnel, ammesso e non concesso che usciremo prima o poi da questa interminabile galleria. In altri termini: sulla carta è tutto bello: aspettiamo qualcosa di concreto a prezzi umani e in tempi ragionevoli prima che un'epidemia di colite ci renda tutti impotenti...

l'appassionante dibattito

SATURN O PLAYSTATION?

Il momento tanto atteso è finalmente arrivato. No, non parlo dell'arrivo del Nintendo 64, mi riferisco alle prime lettere del genere mio vs tuo che per qualche strano motivo non erano ancora apparse. Giusto il tempo di sapere

che Saturn è leggermente meno adatto a gestire i poligoni rispetto a PlayStation e che la memoria RAM PlayStation è più adatta rispetto a quella Saturn per scatenare le morbose fantasie di gente alla ricerca disperata di un po' di autostima. Niente di grave, per carità... C'è molto peggio, e poi in questi dibattiti alla fin fine vincitori e sconfitti non ce ne sono e quindi sono tutti contenti. Permettetemi di fare alcune osservazioni scimmiottando il mitico MBF:

1) Annibale Barka, nel suo libro *"Gli elefanti e le loro psicosi"* (editore Tornitori) osservava con arguzia che solo dopo anni di osservazioni si è effettivamente in grado di giudicare due sistemi in competizioni. Solo oggi possiamo dire con una certa sicurezza che il Super NES è risultato alla lunga migliore del Megadrive. Solo dopo aver visionato migliaia di giochi possiamo dire che le capacità grafico/sonore del Super NES risultano vincenti rispetto a quelle del Megadrive. Eppure capolavori come la serie di **Thunderforce** o **Streets of Rage** restano lì a ricordarci che il Super NES aveva comunque le sue belle lacune a livello di clock e che il Megadrive tutto sommato era solo un gradino più sotto. C'è poi da considerare che il Super NES esce vincitore dalla disputa anche perché la politica Nintendo di supportare con più costanza il proprio gioiellino si è dimostrata più professionale di quella Sega, che di bidoni se ne intende. Ma tutto questo lo possiamo dire oggi, e non dopo un anno dall'uscita dei due sistemi.

2) Ragazzi, ma qui esaltiamo PlayStation e Saturn e nella recensione di **PilotWings 64** ci dicono che ci sono effetti di *bad clipping*! Non ci posso credere! A parte che la colpa è sicuramente dovuta a tempi di consegna ridotti, tutto questo dovrebbe insegnarci che la macchina da gioco definitiva è ben lungi dall'essere concepita. Tom Kalinske, nel suo libro *"Grazie di tutto, tanti saluti"* (Ed. Raggianti) ci fa chiaramente capire che la macchina migliore non esisterà mai, perché l'evoluzione è una costante, è una linea retta senza fine. Archimede, nel suo *best-seller "Paperopoli-Atene, la rotta della cuffia"* concepiva un videogioco globale in cui era il videogiocatore stesso all'interno del gioco il vero protagonista. Una sorta di realtà virtuale all'ennesima potenza. E dopo aver letto questo fantastico libro, leggo la posta delle riviste e ci trovo gente che si scanna con molta simpatia solo perché PlayStation gestisce tre poligoni in più di Saturn al secondo (più o meno). Ragazzi, lo ribadisco che si tratta di carenza di autostima, niente di più e niente di meno.

3) Ultimo, ma anche più importante. Lo so che il discorso è trito e ritrito, ma alla fine quello che fa la differenza sono i giochi. Se dovessi scegliere dieci tra i giochi più belli o divertenti che abbia mai giocato, almeno due o tre sarebbero giocabili su Commodore 64. Vi dice niente tutto ciò?

Matteo, promettimi che la prossima volta che ricevi lettere del genere pubblichi il mittente, così lo spediamo dritto dritto a Turku Abo, la città più brutta e morta dell'intero sistema solare, per un periodo di dieci anni, pari a un ergastolo in qualsiasi altra città del mondo. Prometti?

Tanti saluti.

Emanuele Bresciani (Luzzana, BG)

Promesso.

Le ragioni della crisi

IL VERNINI AVEVA RAGIONE

Caro MBF,

tralasciamo i complimenti che sono sottintesi. Siamo due ragazzi tipo Ito e Mitsuhashi e vorremmo dire due o tre cose a quel bastardo di Massimiliano Vernini. Non sopportiamo il tuo modo di avanzare pretese di superiorità di Saturn rispetto a PlayStation, perché in questo modo ne sminuisce le sue potenzialità, ma nonostante tutto, caro Max, sei un GRANDE: ad esempio, quando citi il fatto che l'hardware Saturn è superiore a quello Sony, fatto che vede unanimemente d'accordo tutti gli sviluppatori. PlayStation ha un ottimo geometry engine, ma fino a oggi non abbiamo ancora visto un titolo in alta risoluzione. L'unico che dovrebbe farlo - **Soul Edge** di Namco - spreme la macchina fino all'osso (i programmatori Namco hanno affermato che la conversione richiederà almeno il 95% delle potenzialità di PlayStation) al che noi ci chiediamo: 95% delle potenzialità per un po' di alta risoluzione? Ma fateci il piacere. Sony rispetto a Sega non può contare su sviluppatori come AM1, 2, 3, Andromeda, Sonic Team etc., che sono indispensabili per il successo a lungo termine di una console. PlayStation ha incontrato molte difficoltà nel campo dei giochi bidimensionali e titoli come **DarkStalkers** e **King of Fighters '95** sono stati convertiti pietosamente su PlayStation e con megarallentamenti su schermo. L'Intelligenza Artificiale dei lottatori di **KOF'95** su PSX è ridicolmente ridotta rispetto a quella della versione Saturn. Saturn, essendo la migliore piattaforma sul mercato per ciò che concerne il 2D, è riuscito a sfornare senza problemi titoli come **Vampire Hunter**, **X-MEN: COTA** e **KOF '95**. Da aggiungere che **Vampire Hunter** ha il doppio di mole grafica rispetto al prequel eppure la conversione è perfetta. Dire che i titoli Sony si stanno evolvendo è una grande balla: **Jumping Flash 2** non aggiunge nulla di nuovo al precedente. **Twisted Metal 2** è il seguito di una cagata, quindi non mi pare il caso di sbavarci sopra, e questi sono solo alcuni esempi del livello di mediocrità dei titoli PlayStation. Sega invece sa cosa vogliono i loro compratori, infatti sforna titoli all'avanguardia come **Manx TT**, **Virtua Fighter Kids**, **Virtual On** e tanti altri... Sony ha saputo sfruttare a suo favore alcuni errori compiuti da Sega durante il primo anno di vita di Saturn: lanciare **Virtua Fighter** e **Daytona USA** contro **Tekken** e **Tohshinden** non è stata un'ottima idea, ma ora che Sega si è ripresa alla grande, prevedo che si tornerà al classico scontro Sega-Nintendo con Sony relegata in terza posizione... Vi salutiamo lasciando i nostri indirizzi nel caso che qualche lettore voglia discutere su questo argomento ma anche mandarci avvisi di garanzia, salami, prosciutti.

Enrico Zulianello (via Hettange Grande 4, 31040 Pederobba, Treviso)
Ossman Tarek (via Postioma dei Prai 4B, 31033 Castelfranco Veneto, Treviso)

l'inaspettato angolo poetico

KEATS SVILUPPA PER SATURN

Inesauribile Bittanti,

vorrei innanzitutto manifestare il mio assenso in merito a ciò che hai scritto su **Mega Mail** di giugno: anche io ritengo che una certa insoddisfazione di fondo sia una costante dell'animo umano in quanto tale. Non diceva forse John Keats che *"le melodie non udite sono le più dolci?"* (***da Ode a un'Urna Greca, ndMBF***). Ebbene, parafrasando il grande poeta inglese, credo che si possa parimenti affermare che i videogiochi più belli sono quelli mai provati direttamente. Sembra paradossale, eppure ricordo bene che molte volte, in passato, l'attesa precedente l'acquisto di un gioco è stata per me più esaltante ancora dell'esperienza videoludica in sé. Perché è nell'attesa che prendono corpo le speranze e le aspettative che poi magari finiscono deluse nel momento del confronto con la realtà dei fatti (***perfettamente d'accordo, ndMBF***). La verità è che ciò che non abbiamo o non conosciamo, lo immaginiamo sempre migliore di quanto non sia in realtà, mentre per contro tendiamo a svalutare ciò che abbiamo. Credo che derivi da ciò il costante anelito a qualcosa di nuovo e diverso. Questo discorso, applicabile senz'altro all'esperienza videoludica, riguarda più in generale non solo l'industria culturale nel suo complesso, ma la realtà intera che ci circonda. Evito di affrontare ulteriormente un tema troppo complesso, e passo subito al punto centrale della missiva. Sai bene, Matteo, che sin da quando ho cominciato a scriverti sulle pagine della mitica **Supposta**, ho sempre manifestato una certa insofferenza e delusione nei confronti dei cosiddetti "videogiochi della nuova generazione", rei, a mio avviso, di non avere portato quella ventata di novità e qualità che tutti noi attendevamo. Ebbene, ora, a distanza di un anno e mezzo dall'uscita delle "nuove" console, provo - per la prima volta - un certo ottimismo nei confronti della produzione attuale. Sarà l'effetto Miyamoto, sarà che la preview di **Nights** mi ha esaltato come non accadeva da tempo, sarà che sto letteralmente fremendo nell'attesa di mettere le mani su **Contra '96**, sequel di uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi, ma pian piano sto ritrovando quell'entusiasmo che sembrava ormai irrimediabilmente perduto. A prescindere da queste considerazioni personali, credo si possa obiettivamente affermare che i programmatori - i migliori, almeno - stiano acquisendo, come era ovvio che fosse, del resto, una sempre maggiore confidenza con gli ambienti tridimensionali e **Resident Evil** insegna. D'altronde, non dobbiamo dimenticare che il 3D ha ancora una breve vita alle spalle: superata la fase pionieristica, sono certo che si otterranno risultati che ora neppure ci immaginiamo - e probabilmente la svolta sarà suonata dall'idraulico con i baffoni. Del resto, i migliori risultati nell'ambito della grafica bidimensionale sono stati raggiunti solo dopo anni di costante evoluzione e non vedo perché non dovrebbe succedere lo stesso con il 3D. La morale della favola è che non possiamo fare altro che attendere gli sviluppi futuri, nella speranza che le software house più prestigiose abbiano il coraggio di provare sempre soluzioni nuove, senza piegarsi agli stereotipi del mercato (a proposito, le affermazioni di Minami sull'opportunità di convertire **Bio Hazard** su Saturn mi hanno fatto ridere per mezz'ora. Capcom non si smentisce mai). E speriamo che personalità come Naka, Miyamoto, Suzuki che animano con il loro genio un mondo videoludico un po' troppo statico continuino a stupirci anche nel caotico e inflazionato panorama di fine millennio.

The Mad Scientist

Entusiasmarsi sempre meno di fronte alle polimorfi produzioni culturali è un segnale che, malgrado creme a base di acido lattico, melatonina e dhea, stiamo invecchiando. L'accumulo di esperienze ormai stratificate nella memoria come sacchi della monnezza parcheggiati sui marciapiedi ci impedisce di apprezzare le "novità", termine che assume valenze sempre più relative. La domanda vera, a questo punto riguarda lo statuto stesso del 3D: la sua introduzione - tutt'altro che recente, per altro - ha effettivamente portato alla ridefinizione del medium oppure è mero rivestimento grafico di concept sviluppati in un'ottica bidimensionale e quindi ne ha modificato solo le caratteristiche intrinseche? Quando, sul finire degli anni '30, il sonoro in sincrono diventa insostituibile accompagnamento della pellicola cinematografica, non cambia solo il modo di *fare* film, ma anche di *fruirne*. Se nell'epoca del cinema muto (o meglio, sordo), gli spettatori assistevano alla proiezione commentando ad alta voce delle immagini, ridendo e schiamazzando, con l'avvento del parlato, la fruizione collettiva si fa silenziosa, si ammutolisce. Quali effetti porterà la simulazione della profondità nei videogiochi grazie al 3D? A voi la parola.

il fascino delle quarantenni

CLIPPING IN SUPER MARIO 64: CHE FARE?

Mario, per quanto bello, ha smorzato il mio entusiasmo perché non è ricco di particolari né particolarmente spettacolare, ma soprattutto perché l'azione non è frenetica, anzi, a volta è piuttosto sopente: passare due ore alla ricerca di come far saltare fuori una stellina e/o come aprire una grata

che la custodisce risulta sicuramente favorevole per la longevità, ma si paga il tutto in termini di sedute meditative immote all'interno degli stessi mondi (sindrome che si acuisce dopo le 90 stelle). Cosa che poi piacerà moltissimo a chi oltre al platform è incline alle avventure o agli rpg piuttosto che agli sparatutto e agli action. Cose mai viste, comunque. Questi casi contenuti di clipping però proprio non me li aspettavo: d'altronde l'hype in merito al 64 fu spesso molto preciso in merito... La musica non esce dai canoni e in alcuni casi risulta un po' troppo ridondante, ripetitiva anche fastidiosa, alla lunga. I nemici saranno pure belli, ma fanno sicuramente più "effetto parati" che altro che invece li avrebbe caratterizzati e avrebbe reso più frenetica l'azione in generis.

Mad Jab 21

È tutto molto bello.

l'opprimente fagiolata

PIOVE, GOVERNO LADRO!

Malefico BiForco,
so bene che già per questi incipit, le possibilità che la mia lettera venga pubblicata si siano notevolmente ridotte. Ma non posso farci niente, oggi sono in vena polemica. Deve essere stata la fagiolata. Infatti, se ho deciso di riscriverti, è perché sento il bisogno di sfogare tutta la mia ira repressa nei confronti di questa borghesia frustata ***(sic)*** e utilitaristica su di te, mio psicanalista, che imbocchi per mano, come un cagnolino abbandonato, ricordandomi che la pirateria non è solo giapponese, oh, la mia guida spirituale, oggetto sicuro del mio transfert (non farci caso, ho fatto da poco l'esame di maturità - il che tra l'altro significa che, con la solita velocità delle poste - questa lettera ti arriverà per Natale). Lo so, Matteo, è un lavoro sporco, ma qualcuno dovrà pur farlo. Sono stufo di questa Italia malsana, dove non esiste un mercato videoludico organizzato razionalmente e dove tutti i distributori fanno i prezzi che cavolo vogliono. Sono stufo di questa specie di terzo mondo dove la pubblicità dei videogiochi sembra sempre quella di dieci anni fa, tanto che si vede ancora alla tele quella dei Power Rangers, quando invece ci sono in giro giochi come **Mario** e **Nights** che ti fanno cadere le mascelle. Sono stufo di quei giornalisti mentecatti che ogni volta che parlano di un videogioco ci inseriscono "un genere che comunemente associamo alla violenza". Sono stufo della mentalità dominante e dei suoi valori precostituiti, che ci costringe in queste maschere senza né anima né passione. E tutti mi dicono che i videogiochi sono cose da bambini, mentre il fanciullino che è in tutti noi mi spiega invece che quelli sono i pochi momenti in cui possiamo esprimere la nostra creatività, in un piacere che è senza età. Io, nel mio sogno più sfrenato, mi immagino - e **Nights** non c'entra - la vita in Giappone, dove tutti, in un sogno idilliaco, in mezzo a una natura da sentimento panico, si ritrovano e giocano, grandi e piccini, in una foresta incantata, e tutto sparisce. *Io nel pensier mi fingo, ove il cor non si spaura.* Che volete farci, sono un dannato sentimentale. Sono stufo anche di quel Massimiliano Vernini, che fa più casino di me. Mettetemi in comunicazione con lui, faremo casino per te. Sono stufo della vostra rivista, dove tutti quelli che vi scrivono si chiamano Andrea, mannaggia la miseria. Adesso sono persino stufo di scriverti. Abbasso l'Italia. Viva l'Italia, la terra dei cachi.

Andrea Fallacara

le ragioni della crisi 2

VERNINI NON HA CAPITO UN CACTUS

"You had a chance, you did not try, so now it's time to watch it die"

(Bad Religion, 1993)

Immarcescibile MBF,
gli anni passano, ma gli argomenti non cambiano. Sin dai tempi di **ZZAP!**, le diatribe tra possessori di sistemi diversi erano uno degli argomenti principali sulle pagine della Posta e oggi come allora, le cose sono rimaste pressoché immutate. meglio PlaySta-

tion o Saturn? Sega sa fare i giochi e Sony no? Mah, a vedere **Total NBA** mi pare che l'affermazione vada rovesciata, comunque non c'è dubbio che entrambi i sistemi sono validi e molto più simili tra loro rispetto a Megadrive e Super NES. Da buon possessore di PlayStation, devo ammettere che sarei disposto a vendere qualche parente per vedere un **Daytona Remix** qualunque sulla mia caffettiera grigia, ma credo che **Formula One** e **Resident Evil** siano titoli che i proprietari dello scatolotto nero o bianco Sega apprezzerebbero a braccia aperte. E' vero che non potendo contare su un team di sviluppo interno è per Sony un grosso problema, ma è anche vero che Saturn può contare quasi esclusivamente su AM1, 2 ,3 per fare la differenza, visto che case come Capcom, Konami, Psygnosis hanno dimostrato di preferire PlayStation per sviluppare titoli originali (vedi **Resident Evil** e **Project Overkill**). Mi pare che il caro Max Vernini si sia un po' troppo esaltato nell'affermare che l'ondata di nuovi titoli Saturn siano caratterizzati dall'originalità: a me **Virtual On** - per quanto bello - mi ricorda **Battle Zone** e non credo proprio che **Virtua Fighter Kids** possa essere definito un prodotto "originale". Lo so che essere un mega appassionato di coin-op Sega (**Daytona** su tutti) e avere una PlayStation possa sembrare un controsenso, ma così posso godermi le meraviglie poligonali targate AM2 spendendo poche migliaia di lire, mentre mi trastullo a casa con **Total NBA**, **WipEout** (la migliore versione) e i massimi successi per PC come **Doom** e **Descent,** perfettamente convertiti per il 32-bit Sony.
Bye e forza Juve

Davide "ZAK" Moretto

PS
(E comunque **Sensible Soccer** era meglio di **Goal**)

Incresciosa spaghettata

SATURN O PLAYSTATION?

Caro MBF,
con questa missiva intendo schierarmi dalla parte di Massimiliano Vernini, che è stato attaccato da diversi lettori sul numero 28 della vostra straordinaria rivista. Premetto innanzitutto che posseggo un Saturn e sei giochi, tra cui **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2**, che Zippi ha elogiato nella sua lettera. E fin qui posso essere d'accordo, ma quando lo stesso afferma che Sonic è il *"più odioso agglomerato di pixel del mondo"*, allora sbotto. Sonic è talmente odioso che ha superato **Mickey Mouse** in popolarità. Talmente odioso che ha venduto milioni di giochi per Megadrive. Inoltre, è una cosa del tutto personale: io lo preferisco a un idraulico con i baffi! Non è un caso che il platform più atteso per Saturn sia **Sonic X-Treme**. Detto in altri termini, caro Zippi, la tua è semplice invidia. Sono sicuro che se Sony avesse come portabandiera **Rayman** o **Cool Spot** ti vanteresti come un bambino che PlayStation ha un gioco caratterizzato da un personaggio simpatico. Ma se la giocabilità è sotto zero, quel gioco resterebbe a marcire sugli scaffali dei negozi. Fatto sta che è indiscutibile che tutti i giochi di Sonic hanno una bella grafica, un bel sonoro e una grande giocabilità. Cosa che potrà avere anche la mascotte Sony. "L'invereconda potenza di Saturn" ha infatti prodotto i due capolavori già citati e i margini di miglioramento sono enormi se è vero che **Virtua Fighter 2** sfrutta solo il 60% della potenza del nuovo OS. Capolavori che battono i due **Tohshinden** e **Ridge Racer Revolution**, mero remix del primo episodio. Per quanto riguarda il discorso sega con la esse minuscola, credo proprio che Zippi abbia toccato il fondo... Credo che i possessori di PlayStation sarebbero felicissimi di avere **VF2, Sega Rally, Virtua Cop, Virtual On** e **Panzer Dragoon 2** sulla loro console...

Paolo Bussi

dagli al Vernini

IL VERNINI NON SI LAVA

Cara redazione,
quella che segue è una riflessione sull'ultima lettera di Massimiliano Vernini apparsa sul numero 28 della vostra rivista e relativa alla maggiore originalità dei nuovi titoli Saturn rispetto a quelli PlayStation. Ecco tre punti sui quali vorrei che Massimiliano si soffermasse:
1. **Non credo proprio che la presentazione all'E3 di "semplici" sequel sia la conferma di una crisi della produzione ludica Sony.** L'originalità è sempre stata un asso nella manica di ogni casa produttrice di videogiochi, ma al tempo stesso oggi si tratta di una merce estremamente rara e per questo costosa. Investire in giochi originali è dunque costoso. Perché allora produrre titoli a tutti i costi innovativi, quando è ancora possibile sfruttare il successo di giochi ottimi (i "prequel") per crearne altri (i "sequel") che quasi certamente venderanno almeno quanto i primi? Questa - che possa piacere o meno - è stata e continuerà a essere la filosofia di ogni azienda, Sega e Nintendo comprese: tutti gli episodi della serie di Sonic e Mario apparsi sui rispettivi sistemi a sedici bit hanno sempre avuto un enorme(e meritato) successo, dovuto più alla giocabilità che alla originalità. Perché dunque biasimare la scelta di Sony? **WipEout 2097**, **Destruction Derby 2** e tutti gli altri titoli "incriminati" da Massimiliano sono certamente poco originali, ma saranno - ne sono certo - tra i giochi che contribuiranno in maniera più determinante a incrementare le vendite di PlayStation nella stagione natalizia.
2. Per quanto riguarda **l'originalità dei titoli Saturn** (compresi quella della "seconda generazione" ed escluso **Nights**, che sembrerebbe una nuova rivelazione videoludica), la mia personalissima opinione è che tra tutte, la console Sega sia quella che meno di tutte ha puntato su questo fattore per imporsi sul mercato. Ne è una prova il fatto che ancora oggi i migliori titoli siano conversioni da coin-op, giocabilissimi, divertentissimi, realizzati benissimo, ma non certo "originali"... Dunque, caro Massimiliano, nella prossima lettera cerca argomentazioni più convincenti...
3. ***"Titoli che i possessori di PlayStation si sognano..."***. In effetti questa volta Massimiliano ha ragione: è verosimile che molti utenti della console Sony passino le notti sognando **Daytona USA**, **Sega Rally**, **Virtua Fighter Kids** e molti altri ancora. Tuttavia non vedo quale sia il problema: basta andare in sala giochi il giorno seguente, spendere qualche carta da mille nei coin-op dei "nostri sogni" ed ecco che, come per incanto, si ritorna a dormire sonni tranquilli, **Nights** permettendo.
Concludo questa lettera con una precisazione doverosa: devo ancora decidere quale sistema a 32-bit acquistare nei prossimi mesi (anche se un'idea, come avrete intuito, già ce l'ho...). Sono comunque interessato e favorevole a questi dibattiti epistolari, scontri che ricordano quelli tra Super NES e Megadrive anni fa e che sono utilissimi soprattutto per chi, come me, non si è ancora fatto un'idea precisa di quale piattaforma acquistare. Mi raccomando, Massimiliano, rifatti vivo!

Nicola Storani

pino silvestre docet

IL RITORNO DI UN AMICO

Ciao Matteo,
sono ancora io, Massimiliano Vernini. Vi scrivo per sottolineare l'ipocrisia dei vostri avversari editoriali, che dopo aver lodato PlayStation per mesi e criticato ingiustamente Saturn (vedi **Ridge Racer Revolution** premiato con un punteggio superiore al capolavoro **Sega Rally**, l'assurdo voto a quelle schifezze di **Tohshinden** e **Tohshinden 2**, i ridicoli quanto sospetti elogi ad **Adidas Power Soccer**, ma potrei fare miliardi di altri esempi...) se ne escono - molto casualmente - con la testata ufficiale per conto di Sony... Adesso è tutto chiaro: gli sperticati elogi al PlayStation servivano solo a ingraziarsi mamma Sony. Bella coerenza: ma come si fa a tenere il piede in due scarpe in modo così spudorato? Pensano forse che i lettori siano tutti un branco di idioti?

Massimiliano Vernini

sorprendenti critiche

LAIDI SCHIFOSI

Carissimo MBF,
Ti scrivo per esprimerti tutto il mio disappunto per la nuova linea editoriale di **Super** e **Mega**: l'idea di dedicare super interamente a **Playstation** mi sembra una schifosa operazione commerciale: pensavate di non riuscire più a venderla parlando anche di Super Nintendo e N64? Tra l'altro è verosimilmente prevedibile che gli argomenti trattati su **Mega** subiranno un calo sia dal lato qualitativo che quantitativo dovuto alla compressione dello spazio da dedicare ad ogni singola console. Per quello che mi riguarda ho già deciso: Non comprerò più né **Super Playstation Console** né **Mega Console**, ma mi limiterò a sbirciarli da un mio amico che continuerà a comprare le vostre riviste. Detto così, sembra una decisione dettata soprattutto dalla rabbia del momento, in realtà è stata una decisione meditata e, per così dire, sofferta, infatti ho anche deciso che non comprerò più nessuna rivista italiana del settore, ma mi orienterò verso il mercato straniero; quel poco inglese che riesco a masticare mi consente di godere abbastanza di riviste quali **EDGE**, **Gamefan o Computer and Videogames**, che al momento ritengo SUPERIORI sotto ogni aspetto a tutte le riviste italiane NESSUNA ESCLUSA.
Detto questo vi saluto amaramente,

The User (Michele per gli Amici)
ALMA@biblio.cib.unibo.it
Bologna

PS
Continuerò a leggere la posta di **Mega** e **Super** solo per la considerazione in cui tengo il curatore di quelle rubriche.

Come ho già avuto modo di sottolineare in altra sede, le riviste italiote sono di un provincialismo disarmante e risultano addirittura patetiche quando perseguono la via dell'emulazione casereccia del prodotto anglosassone (nessuno escluso). L'abisso che separa il prodotto nostrano e quello inglese è tanto profondo, che nessuno dotato di un minimo di competenza e buon senso potrà mai avanzare pretese di superiorità del primo rispetto al secondo (si è letto anche questo, ultimamente, il che conferma che non c'è davvero limite al peggio). Tutto quello che serve, oggi, al lettore videoludico di fine millennio è una copia di EDGE, un accesso alla Rete e una Corona con fetta di limone. Il resto è lardo che cola.

la replica dell'intellettuale

MARIO È DI SINISTRA?

Caro Mostro Bio Fisico,
da quando ho iniziato a giocare a **Bubble Bobble Symphony**, l'ho sempre considerato come l'equivalente - a schermi a scomparsa - di **Super Mario World** per la sua giocabilità che, non so dirti per quale motivo, mi riportava al titolo succitato. Avrei detto più volte Miyamoto se non mi fossi ricordato che il presunto genio non esiste, ma esiste invece un vero e proprio team di programmatori che svolge il suo lavoro. Mi chiedevo se qualcuno di essi non avesse messo il naso su **Bubble Bobble Symphony.** Possibile? *Furufurufuru!*

BadCat

BadCat è incredibile. Ti scrive tre, quattro lettere al mese, personalizzando con un rassicurante stampatello altrimenti anonimi fogli di blocchetti da poche lire e tu le leggi anche, convinto forse ingenuamente che prima o poi ti sconvolgerà con un'incredibile verità e invece no, non succede mai un cacchio, il massimo che puoi aspettarti è l'angoscioso dilemma se *Mr. Bollino Blu* Miyamoto abbia partecipato allo sviluppo di Bubble Bobble Symphony... Mi sento un po' come il tenente Drogo buzzatiano che attende vanamente la fantomatica invasione dei tartari... Ora che la carrozza è arrivata per portarmi via, me ne vado con la tristezza nel cuore e con la consapevolezza che l'unico merito di *furufurufuru* sta nell'aver intrattenuto amabilmente gli estimatori del genere epistolar-minimalista. E arrivano gli epigoni a cavallo di un cavallo...

La Toyota non parte più

SI SARA' SCARICATA LA BATTERIA

Cavalier/Dottor MBF,
è giunto il momento che tutti voi aspettavate: eccomi qua, sono l'antagonista di BadCat! Ebbene, caro gattino, mi presento: sono GoodDog e non condivido minimamente alcune tue osservazioni. Cominciamo dal numero 24 di **Super**, quando affermi che *"Niente è più originale al giorno d'oggi"*, ma dico, ti sei soffiato il naso e ti è uscito un po' di cervello? Vuoi che ti citi una decina di giochi originali? Eccoti accontentato: **Yoshi's Island, Resident Evil (o Alone in The Dark), Virtua Fighter, Doom, Killer Instinct, Jumping Flash, Secret of Mana, Chrono Trigger, Nights, Motor Toon GP 1 e 2**... Ne vuoi altri dieci? Here they are: **F1, Soul Edge, Super Mario 64, Guardian Heroes, Clockwork Knight, Gun Griffon, Virtual On, Dark Savior, Star Gladiators** e persino una simulazione di flipper che presenta innovazioni quali 3D, multiball etc. Ne vuoi altri dieci? No, basta, altrimenti MBF mi taglia la lettera... Tu, caro BadCat, sempre sul numero 24, affermi che ***"Super Mario RPG** riprende la struttura basilare di **Congo Bongo**"*, quindi affermi che anche questo capolavoro non è innovativo. Ora che ci penso, mi viene un dubbio atroce: hai mai giocato a questo gioco oppure ti sei limitato a leggere semplicemente la recensione? Sul numero 25 arrivi ad affermare che *"Capcom ci sta facendo il lavaggio del cervello"* e qui direi che hai toccato il fondo. **Street Fighter** ci avrà pure rotto, ma non puoi generalizzare e parlare a nome della comunità videoludica. Io, personalmente, non vedo l'ora di vedere **Street Fighter 3**. A me la formula more of the same applicata a questo picchiaduro soddisfa. Capcom inoltre non ha solamente vissuto d'interesse con la saga dei combattenti da strada, ma ha realizzato un paio di eccellenti picchiaduro a scorrimento, nonché **Resident Evil** e **Star Gladiators**. Ma non è finita: sul numero 29 affermi che **Donkey Kong Country** e il suo seguito sono giochi completamente diversi e che il primo **Donkey** era una produzione sperimentale *"come **Mortal Kombat**"* (grasse risate) allo scopo *di "saggiare le reazioni dei videogiocatori"* (grasse risate 2). I videogiochi sono un business miliardario, da quando una società investe milioni di dollari per "saggiare le reazioni dei videogiocatori"? Sentite qui: il nostro Bad Cat arriva ad affermare che Nintendo, a differenza di Acclaim, *"non ha farcito di giocabilità il suo esperimento"*. Quindi secondo te **Mortal Kombat** era molto giocabile? Non credo che sia necessario replicare a questa provocazione...
A molto presto...

GoodDog alias Luca Ramires

colpo di scena

MADJAB VUOL FORSE DIRE FIDUCIA?

Sul numero 29 di **Super PlayStation Console**, BadCat afferma che non ha mai posseduto né PlayStation né Saturn né tanto meno Nintendo 64... ma non solo, se ne evince pure che è stato, ed è sempre stato, solo possessore di un Super NES (non che sia una colpa, anzi). Lo stupore nasce dal fatto che, dopo mille dissertazioni sui 32-bit se ne esce fuori ammettendo che non ne possiede neanche uno. Ognuno può esprimere i suoi pareri, ma quelli del BadCat non sono mai stati del tipo *"Io penso"*, *"Ho visto"*, *"Forse"*: ce li ha sempre fatti passare per *"esperienza"*, *"detenzione"*, *"prova pratica"*... Dopo millenni di letterame vario (su più riviste) giudicando console e titoli a 32-bit e molto d'altro, sfiorando spesso e addirittura con voce autorevole e professionale, la recensione degli stessi, mi accorgo che quello che ho sempre pensato, che l'esimio non è altro che il solito cacciapubblicazione tanto vuoto d'esperienza quanto pieno di parole. Continuate a dargli retta e a pubblicarlo, mi raccomando... in fondo fa sempre spettacolo, riempie le pagine della posta e scrive bene...

Certosino Galbani (***originale pseudonimo dietro al quale se ne cela un altro, quello di MadJab 21, esimio cacciapubblicazione tanto pieno di parole quanto vuoto di concetti e che, come BadCat fa spettacolo, riempie le pagine della posta e scrive bene, ndMBF***)

quando beat e bit si incontrano

CHE FINE HA FATTO IPPOTOMMASO?

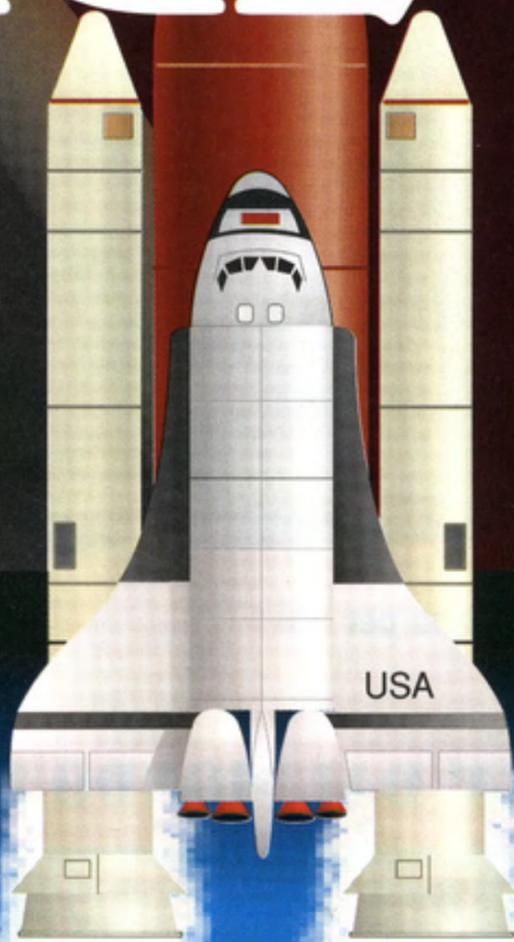
Bittanti carissimo,
con l'estate ormai in dirittura d'arrivo e con l'ipotetico capolinea autunnale tristemente vicino (troppo), avrei voglia di infarcire questa mia con invettive e polimike da scagliare, bonariamente, all'indirizzo dei fautori della inutile diatriba PlayStation - Saturn, argomento ciclico e ricorrente ritrovato sulle pagine di **Mega** e **Super** e per nulla mitigato da salubri bagni (di sole e di mare) né tanto meno da faticosissime trekking sessions in amene località montane... Neppure le romantiche passeggiate al chiaro di luna, compendio di fugaci ma piacevoli flirt estivi, hanno avuto il potere di addolcire gli animi delle due fazioni (che, al contrario, appaiono ancor più agguerrite nel sostenere la bontà del loro sistema e quanto sia massivo il software futuro, naturalmente a discapito della parte avversa, tutto ciò sulla base di informazioni ottenute dalle varie previews che notoriamente sono... ipotesi!) Fui facile, facilissimo profeta allorquando affermai, in una mia precedente missiva, il preoccupante rigurgito di dispute idioti e controproducenti per tutto il movimento videoludense! La comunità videogiocante pare proprio non voglia saperne di crescere ed acquisire quello spirito critiko che troppo spesso latita, quello spirito che ci consentirebbe di appropriarci di quei due grammi d'ironia, del gusto di divertirsi con ciò che si possiede inglobando nel nostro microcosmo la capacità di riconoscere obiettivamente che **Sega Rally** è un capolavoro al pari di **Ridge Racer Revolution**, che **Tekken 2** vale **Virtua Fighter 2** e così via, anche per i giochi che verranno e di cui abbiamo potuto ammirare le photos sulle varie preview e che sembrano tutti - o quasi - belli, intrippanti... Imperdibili! Lo saranno? Io me lo auguro, perché se così fosse potremmo divertirci tutti un po' di più e se alla fine della tenzone una console avrà venduto qualche unità in più rispetto alla concorrenza, beh, cazzi loro, io non perderò il sonno per questo, tanto meno la voglia di divertirmi con un buon videogioco.
Ma come sono buono e giusto...

Zippi

Ma sì, baci e abbracci, fratello di un altro pianeta, stessa faccia stessa razza, mano nella mano, ho bisogno di te, ma chi ti conosce chi sei che vuoi... Criticare chi critica il sistema avversario equivale ad alimentare la polemica. No alle mine vaganti, ai falchi e alle colombe, agli infiltrati, a chi fa il doppio (video)gioco: se proprio dovete tirare il sasso, almeno non nascondete la manina. In questo dibattito virtuale non ci sono né vincitori, né vinti, e d'altronde è noto che discutere non serve a nulla: non c'è nulla di più artefatto e simulato della comunicazione (a parte l'Informazione... A proposito, avete letto l'ultimo di Martin Amis?). Il movimento videoludico non si è mai mosso di un millimetro: il bicchiere non è né mezzo pieno né mezzo vuoto, non c'è alcun dannato bicchiere, lo vogliamo capire una buona volta o no? Lo spettacolo continua, altro giro, altra corsa. Puntuali tra un mese. E ora, stacco pubblicitario...

PER VIVERE QUINDICI RIGHE DI SUCCESSO...

MBF se ne è andato, ma Mega Mail prosegue. Se volete interagire con la redazione della vostra testata videoludica preferita e blablabla, datevi da fare. Come? Semplice:

posta ordinaria	**Mega Mail - Mega Console** **via XXV Aprile, 37** **20091 Bresso (Mi)**
telefono	**02/66528334** **mercoledì dalle 15 alle 17 per informazioni varie** **venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni**
fax	**02/66528222 (specificare Mega Mail)**

Con l'arrivo dell'autunno, e del Nintendo 64 americano, è iniziata una battaglia senza esclusione di colpi tra le tre grandi major del mercato videoludico domestico. Prime vittime: i prezzi delle macchine, che dalle settecento/ottocento della passata primavera sono passate sotto il mezzo milione. In questo conflitto al silicio la Sega conta di avere più possibilità delle sue avversarie soprattutto per la qualità dei suoi titoli ottenuta sia grazie ai suoi ottimi team di sviluppo interni sia con il supporto di un gran numero di software house esterne. Proseguite nella lettura e scoprirete cosa hanno in serbo per voi nel prossimo futuro...

NOVITA' DAL MONDO SEGA...

Mentre all'AM Annex fervono i preparativi del seguito di **Sega Rally** per coin-op, in casa Sega è ormai nella fase finale di sviluppo la versione migliorata, per Saturn, del primo titolo della serie chiamata **Sega Rally Championship Plus.** Come per **Virtual On**, previsto per Dicembre, potrà utilizzare il pad analogico creato per **Nights**. Sempre alla Sega hanno annunciato che altri quattro titoli (**Fantasy Zone, Galaxy Force, Power Drift** e **Alien Syndrome**) verranno inseriti nella nuova collana **Sega Ages** interamente composta da remake di vecchi classici tutti venduti ad un prezzo veramente appetibile, circa 3800 Yen. La Working Design ha ultimato la versione americana del gioco di strategia **Dragon Force**, la cui versione giapponese è uscita alcuni mesi orsono. Pochi cambiamenti dovrebbero essere stati effettuati a questo splendido titolo che comprende più di 200 personaggi differenti, una grafica decisamente accattivante ed un sistema di gioco dotato di una frenesia senza pari. La SNK ha annunciato che, come è già avvenuto per **King of Fighters 95** e **Fatal Fury Real Bout**, anche la conversione del suo nuovissimo **King of Fighters 96** per Saturn utilizzerà una espansione di memoria, addirittura ancora più capiente delle precedenti, che dovrebbe permettere una ennesima conversione perfetta da Neo Geo. Previsto per novembre un nuovo gioco di guida sviluppato contemporaneamente per Saturn e Playstation e chiamato **Hardcore 4x4**. Le differenze tra due versioni dovrebbero essere minime anche se, dalle immagini viste, sembra che su PSX il gioco sia leggermente più definito. Concludiamo con due notizie che faranno la gioia di tutti gli appassionati di animazione giapponese possessori di Saturn: La prima concerne la Banpresto che ha confermato l'uscita di un gioco di Macross anche per il 32-bit della Sega, intitolato **Macross: Do you remember my love?**. Dovrebbe essere ispirato all'omonimo film d'animazione uscito anche in Italia nella collana Yamato Video. Mentre la seconda riguarda Masamune Shirow che, oltre alla realizzazione di **Ghost in the Shell** per la PSX, sembra sia impegnato nella creazione di personaggi e meccanismi di un nuovo gioco per Saturn chiamato **Landlock**, ovviamente maggiori informazioni a riguardo vi verranno fornite al più presto sulle pagine di Sega News.

Dragon force

Dragon force

Dragon force

Hardcore 4X4

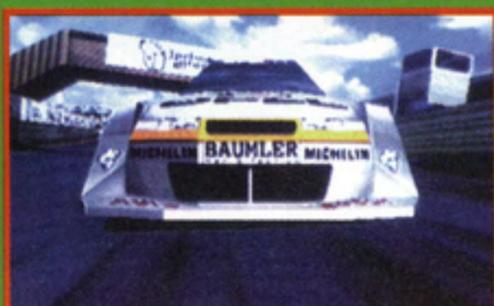
Hardcore 4X4

Hardcore 4X4

King of Fighters 96

King of Fighters 96

MACCHINE DA TURISMO PER LA SEGA

Dal talento di Tetsuya Mizuguchi (**Sega Rally**, **Manx TT**) e del suo nuovo team di sviluppo AM Annex è in arrivo una simulazione automobilistica che riaffermerà la leadership della Sega in questo genere di coin-op. Basato sulla tecnologia Model 2C, **Sega Touring Car Championship** è un gioiello da 800.000 poligoni al secondo con un dettaglio ed un realismo mai visto nei giochi di questo tipo. Il principio di gioco non è nulla di originale: tre piste, quattro macchine selezionabili ed i soliti check-point sparsi lungo il percorso. In compenso tutte le vetture presenti sono perfette riproduzioni di quelle reali con diritti ottenuti su licenza sia da case automobilistiche come Mercedes, Opel, Lancia, Toyota che da sponsor come Michelin, Castroil e Martini. L'elevato livello di dettaglio, ovviamente, non si limita al solo aspetto grafico ma è stato esteso ad ogni aspetto del gioco. Dalla ricerca di algoritmi d'intelligenza artificiale per una gestione estremamente realistica dei piloti avversari all'alta qualità del sonoro che vanta differenti "rombi" a seconda del tipo di motore e del suo numero di giri e una martellante musica techno come colonna sonora. Il gioco, presentato al Sega Private Show, era al 60% del suo sviluppo ma sembra che per il JAMMA Show di settembre verrà presentata una versione più completa. Aspettatevi ulteriori informazioni al riguardo sul prossimo numero.

CORRENDO SULL'ONDA...

Dopo Konami e Namco, anche la Sega si appresta a lanciare un nuovo coin-op dedicato alle moto d'acqua. **Wave Runner** è infatti un simulatore di jet-ski realizzato in collaborazione con la Yamaha il cui compito è stato quello di creare un simulacro del veloce mezzo acquatico da utilizzare per il controllo del gioco. Le versioni più costose del coin-op saranno dotate di martinetti idraulici che simuleranno i movimenti del mezzo in modo molto realistico tanto che, in alcuni momenti, riuscire a rimanergli in sella risulta essere una operazione alquanto difficoltosa. A parte l'esotico sistema di controllo, **Wave Runner** risulta essere una simulazione decisamente interessante anche se i circuiti messi a disposizione sono solo due.

UN COIN-OP DURO A MORIRE

Nuova licenza cinematografica per quello che si può definire il primo picchiaduro poligonale a scorrimento della storia dei videogiochi. **Die Hard Arcade** è in pratica uno **Streets of Rage** in 3D nel quale dovrete spazzar via ogni avversario che vi si pari davanti a suon di calci e pugni. I controlli sono decisamente immediati dato che vi sono tre tasti, due per attaccare ed uno per saltare, la cui combinazione con il joystick dà luogo a devastanti combo e colpi speciali. Oltre a mani e piedi avrete a disposizione un vasto arsenale che comprende: armi bianche, pistole, fucili ed un micidiale lanciarazzi incendiario. Lo schema di gioco consiste in un'alternanza di livelli normali, scontri con boss e bonus stage nei quali riflessi e velocità saranno necessari per colpire in breve tempo un determinato bersaglio che può essere un conducente di un camion che cerca d'investirvi o una guardia che ha scoperto la vostra presenza. Grafica e sonoro sono a livelli più che discreti ed i movimenti risultano decisamente realistici in quanto creati grazie alla tecnica del motion capture. Il gioco, già disponibile in alcune sale giochi italiane, "gira" su di una scheda ST-V, quindi aspettatevi una conversione su Saturn estremamente fedele se non migliore.

E' GUERRA IN CASA CODEMASTERS!

Aria di guerra in casa Codemasters dove è alle fasi finali di sviluppo l'ennesimo sequel di **Micromachines** previsto per Megadrive a novembre. Questa volta però, al posto d'innocue barchette, veloci areoplanini e scattanti automobiline guideremo possenti mezzi militari tra i quali troviamo aerei d'attacco, elicotteri da combattimento, veicoli corazzati da trasporto truppe ed altro ancora... Per l'occasione, tutti i personaggi dei vecchi episodi hanno subito un restyling grafico in modo da adattarli al nuovo tema militaresco adottato dal gioco. Anche i circuiti sono cambiati ed assieme a righelli, lampade e tazzoni di latte troverete api, formiche soldato e pistole ad acqua che faranno il possibile per lanciare i vostri mezzi fuori dal percorso. E' possibile giocare sino in otto contemporaneamente grazie al J-Cart System; inoltre, è stato inserito un nuovo modo di gioco che letteralmente divide lo schermo in due parti. Ai trenta circuiti vecchi sono state aggiunte venti arene nelle quali quattro giocatori dovranno riuscire a scagliare i loro avversari fuori dal campo di gioco. Indubbiamente **Micro Machines Military** sarà un sicuro successo oltre che un must per i numerosi fan di questa fortunata serie.

UN BASEBALL ESPLOSIVO!

Da un accordo tra la federazione giapponese di baseball e la Sega è nato **Dynamite Baseball**, un nuovo coin-op dedicato a questo sport. Caratteristica singolare di questa nuova simulazione sportiva è il suo singolare sistema di controllo che promette maggiore realismo e praticità. Oltre ai soliti joystick e pulsanti vi è infatti un piccolo stick riproducente una mazza da baseball che, a detta degli sviluppatori, dovrebbe essere più tecnico e istintivo dei controlli tradizionali. Comunque data la singolarità, e il probabile costo, difficilmente vedremo questo particolare cassone utilizzato dal gioco anche in Italia.

VIRTUA FIGHTER 3 SEMPRE PIU' VICINO!

Sempre al Sega Private Show (e più tardi all'inaugurazione del Segaworld a Londra) è stata presentata una versione giocabile di **Virtua Fighter 3** completo al 70%, che ha confermato l'incredibile qualità tecnica del gioco sia dal punto di vista audiovisivo sia da quello della giocabilità. Per permettervi di comprendere l'elevatissimo dettaglio grafico di **VF3**, vi basti pensare che i vostri personaggi quando combattono nella sabbia la sollevano in dense nubi lasciando addirittura le proprie impronte sul terreno. Dal punto di vista del sistema di gioco tutti i personaggi sono stati modificati in modo che forza e resistenza rispecchino il loro aspetto fisico; inoltre sono stati aggiunti nuovi colpi e resi più semplici quelli già esistenti. Ora non in tutti i livelli è possibile il ring-out e in alcuni casi è consentito interagire con il fondale per realizzare particolari colpi speciali. I tasti a disposizione non sono più tre ma quattro, il nuovo pulsante viene utilizzato per schivare e, in combinazione con altri tasti, per realizzare finte ed attacchi speciali. In breve **Virtua Fighter 3** promette di essere un vero capolavoro che potrà trovare un rivale solo nell'ancora misterioso **Tekken 3**.

GD NET, NASCE UNA COOPERATIVA DI SVILUPPATORI

Da sempre, per un team di sviluppo esterno, lavorare per una grande industria come Sega e Nintendo significava avere un piccolo supporto e molti problemi e restrizioni. Per questo nove tra i migliori gruppi di sviluppatori nipponici si sono riuniti in un nuovo gruppo chiamato GD Net (Game Designers' Network) creando poi un compagnia in grado di pubblicare le loro nuove produzioni chiamata ESP (Entertainment Software Publishing). Concepita dai Game Arts, questa associazione si occupa di finanziare e commercializzare i giochi realizzati dai gruppi che la compongono senza però interferire con il loro lavoro. Per capire l'importanza di tale avvenimento basta vedere i team di sviluppo che compongono la GD Net:

- Game Arts (Ex-Sega): Creatori di capolavori come **Lunar**, **Silpheed** e **Gun-Griffon** e ora pronti a lanciare sul mercato **Grandia**, **Lunar Eternal Blue** e **Lunar Walking School**, descritti esaustivamente sempre su questo numero di Mega Console mentre è agli stadi iniziali l'attesissimo **Lunar 3**.
- Treasure (Ex-Sega): Gli autori di **Gunstar Heroes** e **Guardian Heroes** stanno realizzando un nuovo sparatutto in 2D per Saturn chiamato **Silhouette Mirage**.
- Quintet (Ex-Enix): I responsabili di capolavori come **Actraiser**, **Soulblazer** e **Illusion of Gaia** stanno terminando un nuovo **Actraiser** per Saturn oltre che una nuova simulazione automobilistica destinata a diventare una dei primi titoli targati EPS.
- Sting (Ex-Square): Oltre che a lavorare al seguito del loro **Treasure Hunter G** stanno sviluppando un nuovo RPG cyberpunk previsto per il prossimo anno sotto il marchio EPS.
- Neverland Company (Ex-Taito): Questo gruppo si sta occupando della conversione per Saturn del loro capolavoro per Super Famicom **Chaos Seed**.
- Bits Laboratory: Da dieci anni hanno collaborato con numerosissime aziende realizzando principalmente conversioni da altri sistemi, ora si stanno dedicando ad un nuovo gioco di strategia per Saturn il cui nome definitivo non è stato ancora annunciato.
- Nihon Art Media: Conosciuti in Giappone per la loro serie di RPG di **Alesia** si sono occupati della conversione di **Lunar: Silver Star Story** della Kadokawa Shoten. Ora sembra si occupino di una nuova simulazione/rpg il cui titolo non è stato ancora annunciato.
- CSK General Research (Ex-Sega e Bandai): Realizzatrice del primo gioco di **Gundam** e una dei membri fondatori della GD Net, la CSK sembra abbia in preparazione un nuovo Rpg per Saturn.
- Alpha System: I realizzatori del primo gioco su CD-Rom, **Fighting Street/Street Fighter** per Pc-Engine, e creatori del capolavoro **Tengai Makyoh II (Far East of Eden II)**, sempre per il mitico 8-bit della Nec, non hanno ancora annunciato nessun titolo da quando si sono uniti alla GD Net.

BLOCCATO LO SVILUPPO DI SONIC X-TREME!

La Sega ha deciso di rimandare a data da destinarsi l'uscita di **Sonic X-Treme**, la tanto attesa killer application che avrebbe dovuto essere la risposta a **Super Mario 64**. Creato da un team di sviluppo statunitense, probabilmente non è piaciuto ai responsabili della Sega che non lo avranno giudicato capace di sconfiggere quella meraviglia videoludica che è **SM64**. Confermato per il 21 novembre, invece, **Sonic Blast** che includerà, a differenza della versione Megadrive, l'utilizzo di un Sonic poligonale, l'uso di una palette maggiormente estesa, numerosi effetti speciali, un audio di qualità decisamente superiore e numerose scene in FMV. Visto che lo stesso Yuji Naka sembra aver partecipato ad una parte dello sviluppo del gioco non possiamo che attenderci un titolo decisamente spettacolare.

TRE NUOVI TITOLI DALLA GAME ARTS PER IL 1997

Grandia

Alla Game Arts fervono i lavori per la preparazione di tre nuovi Rpg la cui uscita e prevista per il prossimo anno; il primo è **Grandia**, un gioco di ruolo il cui sviluppo risale a tre anni e mezzo fa. Inizialmente pensato per Mega-CD, viene sviluppato da un enorme staff composto da più di centocinquanta membri. Tra di essi vi sono, oltre che praticamente tutta la Game Arts al completo, la Skywalker Sound (divisione della Lucasfilm) a cui è affidata la colonna sonora e il gruppo che si è occupato della splendida presentazione di **GunGriffon**, ora impegnati nel realizzare le sequenze in FMV del gioco. Il gioco e completamente composto da poligoni texture-mappati e quindi virtualmente visibile da ogni angolo, mentre i personaggi sono disegnati a mano. Il sistema di combattimento dovrebbe essere simile a quello di **Secret of Mana**, anche se con qualche variante che lo renderà più complesso e flessibile. La storia è ambientata in un mondo medioevale nel quale comunque sono presenti tecnologie moderne provenienti da antiche civiltà recentemente scoperte. Il secondo titolo, previsto per l'estate '97, è la conversione di **Lunar Eternal Blue**, seguito del titolo realizzato su licenza dalla Kadokawa Shoten. Questa nuova versione godrà di un maggior numero di colori, nuove animazioni e una lunghezza decisamente maggiore; sembra infatti che la Game Arts voglia aggiungere sei dungeon tagliati nel precedente **Lunar 2**. Infine abbiamo **Lunar: The Walking School**, conversione del semisconosciuto **Lunar Magic School** uscito per Game Gear all'inizio di quest'anno. Il gioco, contenuto in due CD, consiste in una scuola di magia nella quale gli studenti protagonisti dovranno superare diciannove missioni da compiere nel mondo di **Lunar**.

Grandia

Grandia

Grandia

NUOVI BASEBALL PER SATURN E MEGADRIVE DALLA SEGA

Il 6 settembre di quest'anno la Sega ha annunciato l'imminente uscita del sequel di **World Series Baseball** per Megadrive e Saturn. La versione a 16-bit è chiamata **World Series Baseball '96** ed includerà tutte le ventotto squadre della MLB con i loro rispettivi stadi perfettamente riprodotti. La versione per Saturn invece è stata intitolata **World Series Baseball II**, a sottolineare la notevole diversità con l'episodio precedente. Questo infatti è completamente poligonale e gode di numerose visuali differenti, tutte le squadre del campionato americano, tutti gli stadi, il commento parlato e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Se a questo si aggiunge una grafica straordinaria ed un sonoro digitale, non ci si può che aspettare la simulazione di baseball definitiva.

MEGAMAN, LA SERIE REGOLARE DELL'EROE CAPCOM, SBARCA SU SATURN

Previsto per i primi mesi del 1997, **Megaman 8** mantiene molte delle caratteristiche che ne hanno fatto un classico sulle macchine a 8/16-bit. Tra le novità vi sono nuove icone da collezionare utilizzate poi per acquistare nuovi equipaggiamenti utili per diminuire il consumo energetico del protagonista, potenziare l'effetto delle sue armi, aumentare la sua velocità ed altro ancora... Rush, il cane robot di Megaman, è nuovamente presente ed ora può trasformarsi in vari tipi di equipaggiamenti. Indubbiamente la saga di **Megaman** conta un gran numero di appassionati, auguriamoci che questo nuovo episodio sia degno della fama del protagonista in quanto le versioni a 32-bit della serie parallela **Megaman X** non brillavano di sicuro.

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35500142 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 16.00 alle 20.00

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA

Titolo	Prezzo
BATTLE ZONE (UPER SCOPE)	49000
BOMBERMAN 2	65000
BOMBERMAN 3	129000
CHESSMASTER	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
CYBERNATOR	65000
DONKEY KONG COUNTRY 2	129000
DROP ZONE	65000
FIFA SOCCER 96	129000
FINAL FIGHT 3	129000
GODS	65000
ILLUSION OF TIME	69000
INCREDIBLE HULK	65000
INTERNATIONAL STARSOCCER DELUXE	129000
KID KLOWN IN CRAZY	65000
KILLER INSTICT	89000
LAWNMOWER MAN	65000
LEGEND	65000
OLIMPIC GAMES	119000
ON THE BALL	65000
PARODIUS	65000
POP'N TWEEN BEE	65000
RISE OF ROBOT	65000
SKYBLAZER	65000
TRUE LIES	65000
VOSHI ISLAND	129000
WARIO WOODS	65000
WARLOCK	65000
WING COMMANDER	65000
ZELDA LINK OF PAST	65000
X ZONE (X SUPER SCOPE)	49000
CAPTAIN TSUBASA J (ULTIMA VERSIONE)	TEL.
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 1 RPG	TEL.
DRAGON BALL Z I FIGHTING	TEL
DRAGON BALL Z 2	TEL.
DRAGON BALL Z 3	TEL.
DRAGON BALL Z 6	TEL
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	TEL.
DRAGON QUEST 5	139000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
IMPERIUM	45000
MARIO E WARIO	45000
RANMA 1/2 4	65000
RUIN ARM	119000
SAILOR MOON ANOTIIER STORY	159000
SAILOR MOON SUPER S	159000
SAILOR MOON S	135000
SAILOR MOON R	TEL
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON PRESENTI TELEFONARE,SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

ACCESSORI X SUPER NES

ADATT. GIOCHI UNIVERSALE 35000

SATURN JAP

Titolo	Prezzo
ANGEL PARADISE 2	139000
BLAZING TORNADO(JAP)	49000
CYBER DOLL	125000
DARK SAVIOR	139000
DRAGON BALL Z 2 LEGEND	99000
EL HAZARD	139000
FATALFURY3 REALBOUT	TEL.
FIGHTING VIPERS	139000
GALJAN	139000
GREATEST NINE BASEBALL	65000
GUNDAM GAIDEN	125000
HUNTER LIME	TEL
LUNAR SILVER STAR STORY	139000
LUPEN 3 1	39000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	65000
NIGHTS	TEL
PANZER DRAGON	65000
PANZER DRAGON 2	99000
POWERFLTLL BASEBALL 95	49000
RACE DRIVIN	49000
RIGLOAD SAGA	65000
SAILOR MOON	TEL.
SAKURA TAISEN	149000
SAMURAI SHOWDOWN 3	TEL
SEGA RALLY	99000
SHINSETSU YUMEMIYAKATA	65000
STORY OF THOR	99000
STREET FIGHTER ZERO 2	139000
STREET FIGHTER RBOF	65000
TORICO	125000
TOSHIDEN URA	139000
THUNDER FORCE VOL 1	125000
ULTRAMAN	149000
VAMPIRE HUNTER	99000
VIRTUA FIGHTER 2	OFFERTA
VIRTUALON	TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS	125000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49000
WORLD HEROES PERFECT	139000

TUTTE LE NOVITA' GIAPPONESI TELEFONARE

SATURN ITALIANO

Titolo	Prezzo
ALIEN TRILOGY	99000
ATHLETE KING	99000
BLAZING DRAGONS	89000
BUBBLE BOBBLE	OFFERTA
DESTRUCTION DERBY	99000
DISCWORLD	99000
EARTHWORM JIM 2	99000
EXHUMED	99000
HIGHWAY 2000	99000
KEYO 2	99000
KILLING ZONE	OFFERTA
KUMITE	99000
IRON MAN X/O	99000
LEGEND OF THOR	99000
OFFENSIVE	99000
OLIMPIC GAMES(ITA)	99000
OLIMPIC SOCCER(ITA)	99000
PINBALL GRAFFITI	99000
PROJECT OVERKILL(ITA)	TEL.
PUZZLE BOBBLE 2(BUST A MOVE	OFFERTA
SEA BASS FISHING	99000
SKELETON WARRIORS	99000
SPACE HULK VOTBA	99000
SWAGMAN	99000
TUNNEL BI	99000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99000
WHIZZ	99000

DISPONIBILI TUTTE E NOVITA' DELLE SEGUENTI MARCHE
- KONAMI
- OCEAN
- SEGA
- INFOGRAMES
- CORE DESIGN
- ACCLAIM

PER TITOLI EUROPEI NON IN ELENCO TELEFONARE

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
BALL JACK	29000(J)
BRUTAL PAWS OF FURY	52000(I)
CAPTAIN LANG	39000(J)
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
DESERT STRIKE	59000(E)
DINO DINI SOCCER	53000(I)
DONALD DUCK MAUI MALLARD	79000(I)
DRAGON BALL Z	59000(J)
DYNAM.ITE HEADDY	39000(J)
HARD DRIVIN	54000(I)
KAWASAKI SUPER BIKE	54000(I)
LIGHT CRUSADER	65000(J)
MICROMACHINE 2	54000(I)
MONSTER WORLD 4	49000(J)
NBA JAM	39000(J)
OUTRUNNERS	59000(J)
PETE SAMPRAS TENNIS	54000(I)
PROBOTECTOR	52000(I)
PUFFI	65000(I)
PULSEMAN	45000(J)
RISTAR THE SHOOTING	49000(J)
SAILOR MOON	59000(J)
SAMURAI SPIRIT	65000(J)
SONIC 3	59000(J)
SONIC & KNUCKLES	79000(I)
SONIC E KNUCKLES	59000(J)
SPARKESTER	52000(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	65000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(I)
TOTAL FOOTBALL	54000(I)
YOUNG INDIANA JONES	39000(J)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(I)
WIZ'N LIZ	54000(I)
ZOMBIE	52000(I)

CAVO SCART PER MD 2

JOYPAD ASCII STILE SUPER NES

PERMUTA USATO IN SEDE

RANMA 1/2 2 PER GAME BOY

CAPTAN TSUBASA J GAME BOY

DRAGON BALL Z GAME BOY

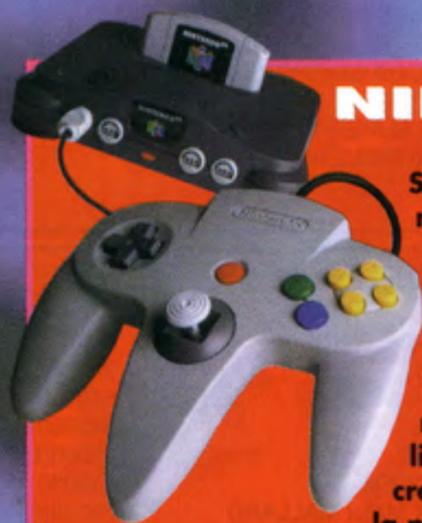
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI PER TUTTE LE CONSOLE

DISPONIBILI GIOCHI HOLLY E BENJI PER SUPER NINTENDO

LISTINI PER RIVENDITORI

VENDITA RIVISTE GIAPPONESI

Prima Giappone e poi America, a quando l'Europa? Questa è una domanda che molti si pongono vedendo foto di lunghe code davanti ai negozi d'oltre oceano composte da futuri utenti di N64 ansiosi di mettere le mani sulla meraviglia a 64-bit della Nintendo. Fino a qualche mese fa avrei detto che l'uscita della versione europea sarebbe avvenuta per Natale, ma, dalle ultime notizie giunte in redazione, lo sbarco ufficiale del Nintendo 64 nel vecchio continente potrebbe avvenire più tardi del previsto. Per maggiori chiarimenti non vi rimane che leggere qua sotto...

a cura di Diego Cortese

NINTENDO 64

Sebbene in Giappone abbia goduto, nei primi mesi della sua uscita, di un successo di vendite sbalorditivo, la fiducia di molte software house occidentali nei confronti della grande N e del suo Nintendo 64 rimane piuttosto scarsa, almeno leggendo le varie interviste rilasciate da ditte del calibro dell'Electronics Arts e della Microprose. Molti infatti sono convinti che la particolare politica che la Nintendo sta adottando (ma che ha sempre adottato) nei confronti dei produttori e team di sviluppo esterni non si adatti agli alti costi di produzione del software per N64. Il problema principale è il supporto siliceo nel quale vengono memorizzati i giochi, che comportano costi e tempi di produzione decisamente elevati, soprattutto rispetto ad un CD. Per meglio capire questo problema, pensate di essere una piccola ma abile software house decisa a realizzare un nuovo gioco per l'N64 da immettere sul mercato per Natale. Terminato lo sviluppo, data la lunghezza del laborioso processo di creazione delle cartucce, dovreste consegnare il prodotto finito alla Nintendo almeno entro luglio se voleste sperare di avere in mano il prodotto finito entro un tempo utile. Ora passiamo ai costi, visto che il pagamento alla Nintendo per la produzione delle cartucce deve essere effettuato in anticipo. Il prezzo che la grande N chiederebbe per la produzione di una singola cassetta dovrebbe aggirarsi intorno ai 40$ (circa 60.000 lire), questo significa che per un modesto ordine di 250.000 copie dovreste sborsare circa 10 milioni di dollari! E questo senza sapere quale successo avrà il vostro prodotto! Pensate quindi quali rischi dovrebbero correre le piccole e medie software house (la mancanza del supporto di queste ultime ha condannato a morte più di una promettente console) per produrre un gioco per N64. Un altro motivo di preoccupazione degli addetti al settore è l'alto prezzo che cartucce e console potrebbero avere anche dopo l'uscita ufficiale in Occidente, col rischio che l'N64 si trasformi in una macchina elitaria con una stretta cerchia di appassionati che non si fanno problemi a spendere centinaia di migliaia di lire per avere un nuovo episodio di Mario o Starfox. Inoltre le preoccupazioni di produttori e distributori e il basso numero di macchine a disposizione potrebbero far slittare l'eventuale versione europea della macchina sino alla prossima primavera, il che avvantaggerebbe Sega e Sony, fermamente decise a tenersi le fette di mercato duramente conquistate, il che renderebbe ancor più complicata l'affermazione dell'N64 in Occidente. A dispetto di tutto questo allarmismo generale, la Nintendo ha annunciato la lista ufficiale e le date di uscita (fino a questo Natale) dei nuovi giochi per la sua meraviglia a 64-bit, descritti nei prossimi box.

WAVERACE 64

Indicato per fine settembre per il mercato giapponese e per l'inizio di novembre per quello americano, **Wave Race 64** sarà in pratica il primo titolo per N64 a raggiungere gli scaffali dei negozi dopo l'uscita di **Mario** e **Pilotwings**. La demo vista all'E3 era decisamente promettente e dotata di effetti speciali che la rendevano decisamente realistica ed impressionante; se si pensa poi che sarà possibile il gioco in doppio mediante split-screen non si può che aspettare un vero capolavoro.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

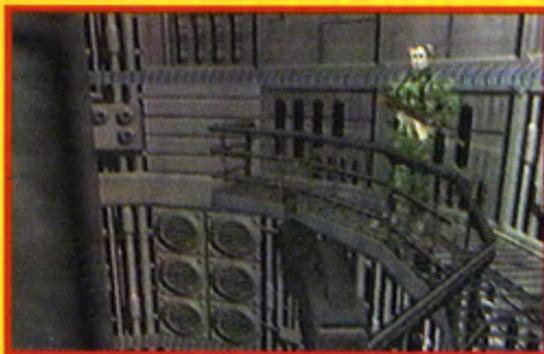
Previsto per ottobre in Giappone e a novembre in America, questo nuovo episodio dell'infinita saga videoludica di Guerre Stellari ha già reso folli dall'ansia i numerosi fan di Skywalker e compagni. Come probabilmente già saprete dalle numerose news realizzate su questo titolo, il gioco consiste in un multi-game nel quale dovrete sconfiggere le malvagie forze oscure dell'Impero attraverso numerosi livelli caratterizzati da una estrema varietà di gioco. In pratica **Shadows of the Empire** promette di essere il tie-in di Guerre Stellari definitivo.

TETRISPHERE

Poco si sa di questo gioco creato inizialmente dal gruppo di sviluppatori chiamati H20 per lo sfortunato Atari Jaguar, se non che la sua uscita giapponese è prevista per ottobre mentre quella americana slitta a circa due mesi dopo. Comunque se la giocabilità è la medesima del titolo da cui trae ispirazione non potrà che avere un sicuro successo.

SUPER MARIO KART

Slitta l'uscita della conversione più attesa del momento prevista in Giappone per novembre e non ancora annunciata per il mercato americano. Del gioco si è parlato sin troppo ed ormai tutti sapete che vanta otto personaggi provenienti dal mondo di Mario, numerosi tracciati, tonnellate di power-up ed una giocabilità senza pari. Non ci resta che aspettare quindi che i laboratori della Nintendo sfornino la versione definitiva.

GOLDENEYE 007

Sempre a novembre dovrebbe vedere la luce il nuovo tie-in dedicato alla spia più famosa del mondo. Dotato di ben 16 livelli corrispondenti ad altrettante missioni speciali, questo splendido sparatutto poligonale sarà la gioia di tutti i "bondiani" possessori del Nintendo 64. Graficamente sembra veramente stupendo, speriamo sia altrettanto giocabile.

BODY HARVEST

Un impenetrabile alone di mistero sembra avvolgere il primo gioco della DMA Design per il Nintendo 64. Al momento si sa soltanto che uscirà in Giappone a Novembre e che sarà uno sparatutto nel quale il giocatore dovrà attraversare numerosi periodi storici della Terra alla ricerca di alieni da mutilare e squartare.

BLAST CORPS

Sempre a Novembre uscirà questo distruttivo gioco nel quale dovrete abbattere ogni edificio che vi si pari davanti, chiudere buchi e riparare ponti usando scavatrici, bulldozer e robot per liberare il passaggio ad un veicolo da trasporto fuori controllo contenente un missile nucleare. Un'idea originale supportata da un'ottima grafica e un eccellente sonoro: aspettatevi un sicuro hit!

BUGGIE BOOGIE

Dalla Angel Studios è in arrivo questo titolo decisamente particolare, in cui il giocatore deve costruirsi piccoli ma letali carri da battaglia con i quali dovrà distruggere i veicoli avversari. Non si conoscono altri dettagli sul gioco tranne che è stato supervisionato da Miyamoto in persona. Ciò lascia ben sperare per la qualità del prodotto finale.

TOP GEAR RALLY

Per chi preferisce i rally ai go-kart marieschi è in arrivo dalla Kemco una nuova sbalorditiva simulazione automobilistica dotata di una qualità grafica veramente incredibile. Al momento si conoscono solo due dei veicoli a disposizione (un pick-up 4x4 ed una Porsche) ai quali verranno poi aggiunti numerosi altri mezzi di diverso tipo. Per evitare il fastidioso pop-up dei poligoni sembra abbiano sviluppato un particolare effetto foschia che, a secondo dal tipo di ambiente, potrà essere un banco di nebbia oppure nuvole di sabbia. La data di uscita di questa meraviglia è prevista per la primavera del 1997. Appassionati di rally cominciate a risparmiare...

KIRBY'S AIR RIDE

Un gioco di guida in cui controllerete Kirby ed altri personaggi provenienti dai precedenti titoli a lui dedicati, in una gara a bordo di stelle fluttuanti. Una delle caratteristiche principali del gioco sarà la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente sulla stessa console.

WONDER PROJECT J2

Il primo titolo per il Nintendo 64 annunciato dalla Enix sarà il seguito del brillante ed originale **Wonder Project J**, uscito l'anno scorso per Super Famicom. In questo nuovo episodio dovrete occuparvi dell'educazione dell'ennesima meraviglia tecnologica dello scienziato di fama mondiale Gepetto: il Gijin 5984 "Josette". Come nel primo titolo della serie, avrete a disposizione un piccolo droide che vi aiuterà nel vostro compito e che potrete controllare tramite una particolare interfaccia posta in fondo allo schermo. Nell'educazione della giovane androide dovrete andare incontro a numerosi problemi, non ultimi i suoi continui cambi d'umore sottolineati da un gran numero di espressioni facciali ottimamente realizzate. La principale differenza rispetto alla precedente versione saranno le numerose fasi in 3D che costelleranno il gioco. La Enix ha dichiarato che la produzione di questo titolo sarà un test delle potenzialità del giovane mercato del Nintendo 64 in vista di produrre un nuovo episodio della saga di **Dragon Quest**. La storica software house giapponese ha anche dichiarato che, se le sue aspettative verranno deluse, il nuovo **Dragon Quest** verrà realizzato per Super Famicom o addirittura per PC, la cui enorme fascia di utenti sembra interessare più di una ditta produttrice di giochi per console.

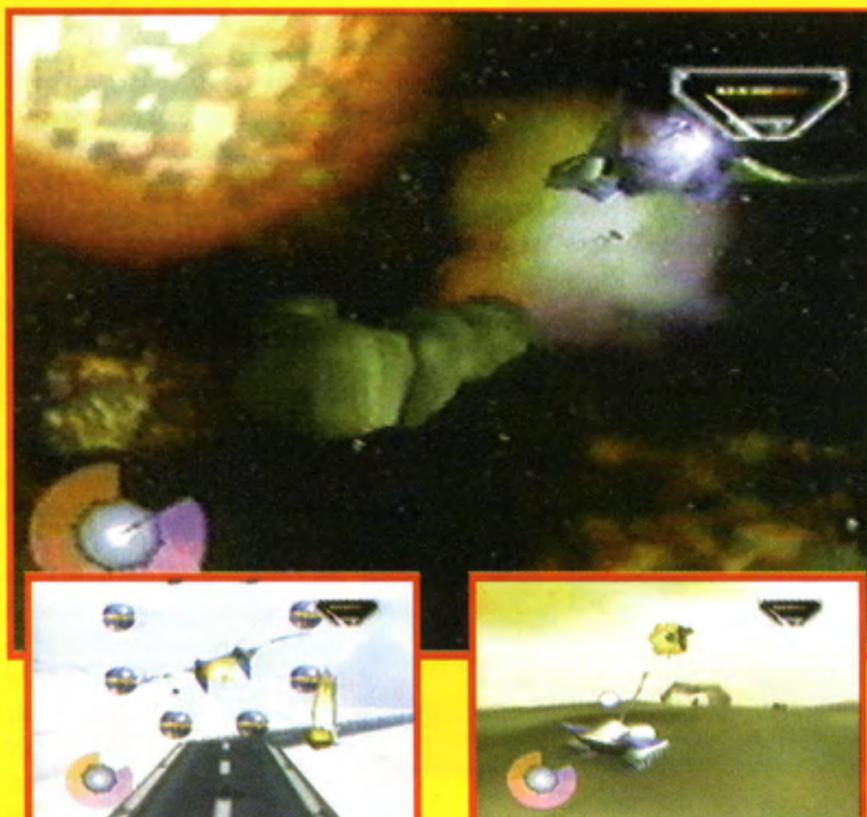
SUPER NES

Iniziamo le novità di questo mese per il 16-bit di casa Nintendo con due vecchie conoscenze: **Ms PacMan** e **Mr Do**. Il primo titolo sarà una versione migliorata dell'originale non solo dal punto di vista grafico e sonoro ma anche della longevità godendo di ben 36 labirinti nei quali dovrete saziare la fame di pillole e bonus della vorace compagna di Pac-man, sempre inseguita dai veloci fantasmini dal tocco mortale. Per quanto riguarda il nuovo **Mr Do**, non è ancora noto quali variazioni saranno apportate e se conterrà anche gli altri titoli della saga. Passiamo ora ad un tie-in che non mi sarei mai augurato di annunciare, un nuovo titolo ispirato alle avventure di quei cinque beoti in calzamaglia che rispondono al nome di Power Rangers. **Power Race Zeo**, però, non è il solito picchiaduro a scorrimento, bensì un gioco di guida con numerosi veicoli selezionabili, ognuno pilotato da un protagonista della fortunata serie televisiva americana, comprendenti hovercraft, dune-buggie e Quadra Fighter (qualsiasi cosa essi siano). Il gioco, in pratica un mix tra una simulazione di guida ed uno sparatutto, può contare un gran numero di opzioni e modalità differenti. La più interessante tra di esse è un battle mode a due giocatori dove avrete novantanove secondi per eliminare un vostro amico all'interno di un'arena nella quale combatterete con veicoli dotati di armamento illimitato. Se la versione finale risulterà un qualcosa di interessante, anche se ne dubitiamo fortemente, non mancheremo di fornirvi ulteriori informazioni a riguardo.

WILD CHOPPERS

Praticamente un clone di **Soviet Strike**: in questo nuovo sparatutto poligonale della Seta dovrete eseguire varie missioni a bordo di un non ben definito (ma chiaramente ispirato all'Apache) elicottero da combattimento. Il gioco vanta tre ambientazioni differenti nelle quali dovrete svolgere altrettante missioni piene di svariati veicoli, dai carri da battaglia ad elicotteri d'attacco. Sembra inoltre che sarà necessaria una buona dose di strategia per superare le varie missioni in quanto sia le munizioni che il tempo a disposizione sarà limitato.

STARFOX 64

Fox McCloud ed i suoi amici si preparano ad invadere l'N64 a dicembre, data in cui sarà finalmente disponibile l'atteso seguito dello splendido sparatutto poligonale uscito anni or sono per Super Famicom. A differenza della precedente versione, qui oltre ai combattimenti in aria e nello spazio vi saranno anche scontri a bordo di veicoli terrestri.

GAMEBOY

Unica novità annunciata per il portatile Nintendo è il terzo capitolo della saga degli "Strike" dell'Electronics Arts intitolato **Urban Strike**. 4 megabit di cartuccia per sette livelli composti da ben quaranta missioni intrise di violenza digitale. A differenza degli scorsi episodi non sempre combatterete il vostro nemico (il potente industriale H. R. Malone) a bordo di mezzi militari ma dovrete anche affrontarlo a piedi armati solo di un fucile d'assalto e qualche granata. L'uscita di questo ennesimo gioiello dell'EA dovrebbe essere imminente, attendetevi quindi una recensione sul prossimo numero.

AND ALL THE REST...

Killer Instinct

Killer Instinct

La Nintendo ha annunciato tre nuovi titoli per l'N64 ancora allo stadio iniziale di sviluppo: un gioco di azione chiamato **Climber**, una simulazione golfistica alla quale è stato assegnato il provvisorio titolo di **Golf** ed un gioco di wrestling dal titolo a tutt'ora sconosciuto ispirato al mondo della World Championship Wrestling che includerà tutti i famosi lottatori della suddetta federazione. Anche la Nintendo of America ha rilasciato una sua lista ufficiale di titolo tra cui spiccano **Cruis'n Usa** e **Killer Instinct** annunciati per novembre e **NBA Hang Time**, **Mortal Kombat Trilogy** e **Wayne Gretzky Hockey** la cui data di uscita non è stata ancora annunciata. Per finire ecco nuove foto del platform poligonale della Epoc dedicato al gatto più conosciuto dell'animazione nipponica. Lo sviluppo di **Doraemon** dovrebbe essere agli stadi conclusivi e la sua versione definitiva è annunciata per la primavera del prossimo anno.

Wayne Gretzky Hockey

Wayne Gretzky Hockey

REV LIMIT

Più realistico e complesso di **Top Gear Rally** è **Rev Limit**, la nuova simulazione di guida della Seta in avanzato stadio di sviluppo in Giappone. Caratteristica principale del gioco sarà l'elevato realismo dei controlli: ogni macchina infatti avrà un differente tipo di comportamento e prestazioni a seconda del peso, della trazione delle gomme e della potenza del motore. Inoltre i danni subiti modificheranno l'aspetto del veicolo oltre che alterarne le caratteristiche. La data di uscita di questo promettente titolo non è stata ancora rivelata ma si pensa non esca prima del prossimo anno.

YOSHI'S ISLAND 64

Anche se il titolo potrebbe trarvi in inganno, **Yoshi Island 64** non è propriamente il seguito di **Super Mario 64**. Infatti la nuova creazione di Miyamoto è in pratica la conversione dello splendido platform uscito mesi fa per Super Famicom. Quel poco che si sa del gioco e che sarà sicuramente bidimensionale e che includerà effetti speciali straordinari, sprite giganteschi e, come di consueto, una giocabilità senza pari!

F-ZERO 64

Se di **Yoshi's Island 64** si sa poco, su **F-Zero 64** non si conosce assolutamente nulla se non la sua probabile data di uscita, vale a dire entro Natale. Ovviamente in casa Nintendo vorranno bissare il successo della precedente versione per Super Famicom, quindi aspettiamoci qualcosa di eccezionale.

NINTENDO 64 SENZA FRONTIERE?

Come già precedentemente detto, la protezione per evitare l'uso di titoli d'importazione sul Nintendo 64 sembra si limiti ad un diverso tipo d'ingresso per le cartucce a seconda della nazionalità della macchina. Sembra inoltre che la parte della console che impedisce l'inserimento di cartucce d'importazione sia facilmente rimovibile permettendo così a chiunque di usare giochi importati sulla propria macchina. Naturalmente non si potrà essere sicuri di tutto ciò fino a quando non si avrà la versione americana del Nintendo 64 tra le mani.

VIRTUAL BOY

Per chi ancora crede in un futuro radioso per la console trasportabile tridimensionale della Nintendo annunciamo la prossima uscita del sequel dello storico **F-Zero** che dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi che ancora trattano giochi per Virtual Boy tra un mese circa. Chiamato **G-Zero** sarà concettualmente simile al suo fortunato predecessore e in più godrà di circuiti completamente ridisegnati dotati di numerosi dislivelli, rampe ed ostacoli di ogni tipo oltre che la consueta striscia energetica utilizzata per il rifornimento del proprio mezzo. Aspettatevi maggiori informazioni a riguardo nei prossimi numeri di Mega Console.

Pochi titoli possono aspettarsi di avere un successo di critica e di vendita quasi assicurato. Soviet Strike è senza dubbio uno di questi. Oltre due anni di lavorazione ma, soprattutto, l'esperienza accumulata dalla Electronic Arts con i precedenti episodi della serie Strike, sono il biglietto da visita di questo nuovo titolo per Saturn. Mega Console è andata a ravanare nel torbido per voi cercando di ottenere il maggior numero di notizie (e immagini) possibili direttamente dalla fonte...

Senza dubbio non si può certo dire che **Soviet Strike** sia stato realizzato nel tentativo di sfruttare il notevole successo riscosso sulle console a 16 bit da parte dei precedenti episodi della serie. I due anni di programmazione, accompagnati dall'esperta supervisione di John Manley (che può essere considerato il "padrino" di questa serie) sono stati infatti utilizzati per cercare nuove soluzioni sia nella struttura di gioco sia per quello che riguarda la realizzazione tecnica, ora particolarmente impressionante, grazie all'utilizzo di una nuova e rivoluzionaria tecnica di cui potrete avere alcuni ragguagli nell'intervista che segue. Sin dalla sua prima apparizione (abbastanza sorprendente visto che, dopo l'uscita di **Urban Strike**, non era trapelata nessuna notizia di un nuovo episodio della serie) all'E3 di maggio, era risultato evidente che l'essenza era rimasta immutata e che alla EA avevano resistito alla tentazione di snaturare il gioco inserendo uno visuale tridimensionale. Per poter formulare un giudizio definitivo comunque dovremo attendere sino a novembre, mese in cui **Soviet Strike** verrà lanciato sul mercato. Per ora non vi resta che consolarvi con le numerose immagini che costellano questa sugosa anteprima e con l'esclusiva intervista che Micheal Kosaka, produttore esecutivo della EA, ci ha concesso dal centro di sviluppo situato a San Mateo, in California.

SOVIET STRIKE

La sezione di un paesaggio che il team di Soviet Strike ha disegnato come base per i fondali. Buona parte dei dettagli che vedete si mantiene quasi inalterata nella sua versione poligonale...

MICHAEL KOSAKA VUOTA IL SACCO!

MC: **Da dove viene l'idea di Soviet Strike?**

MK: L'idea di sfruttare l'Unione Sovietica come terra dove ambientare il nuovo titolo della serie Strike viene dai tre designer del gioco, Micheal Becker, John Manley e Rob Swanson. Senza dubbio la situazione che si sta vivendo in questo paese negli ultimi anni li ha ispirati e li ha spinti a studiare una trama che si potesse sviluppare proprio in quella zona del mondo.

MC: **Quando vi è stato proposto di utilizzare questo scenario di gioco?**

MK: I primi progetti risalgono, che ci crediate o no, a circa due anni fa.

MC: **Quando l'idea del gioco è stata sviluppata originariamente, la gente non pensava che i comunisti sarebbero tornati. C'è stata una recente resurrezione di questa ideologia politica in Russia. Questo fatto vi sorprende oppure ve lo aspettavate?**

MK: L'arte imita la vita, e la vita imita l'arte. Quello che abbiamo cercato di fare è stato di creare una sorta di "cosa sarebbe successo se...?" e, dopo un po' di tempo, la situazione reale si è indirizzata proprio in quella via.

MC: **Prima hai citato altri membri del team di sviluppo. Volevamo sapere se qualcuno di loro aveva già lavorato ad altri titoli della serie "Strike"...**

MK: John Manley è il solo che ha lavorato ai tre precedenti episodi della serie e, per un certo verso, può essere considerato il "padrino" di tutti gli Strike.

MC: **E ha voluto lavorare anche in questo progetto...**

MK: Ovviamente non ha voluto mancare. John ha collaborato a questo progetto sin dal primo giorno.

Le funzioni del vostro Apache vengono illustrate nel briefing. Nella foto, eccolo mentre usa l'argano

Gli SCUD tornano ancora a volare in Soviet Strike...

Quello che non potevate vedere nei precedenti giochi della saga: sequenze in full motion video come questa, che mostra un potenziale bellico non indifferente

MC: **Questo fatto ci porta alla domanda successiva. Quanto di questo progetto si ispira ai precedenti titoli della serie "Strike" e quali sono le caratteristiche comuni di questo nuovo titolo con i suoi illustri predecessori?**

MK: Una degli aspetti che John e il suo team hanno cercato di analizzare erano le caratteristiche che rendevano i precedenti titoli della serie interessanti e longevi. Quindi hanno esaminato i tre giochi senza tenere conto della realizzazione tecnica e della trama per trovare le caratteristiche chiave. Inoltre hanno cercato di trovare tutte quelle novità che si sarebbero potute ben adattare con questo tipo di prodotto. Sono quindi stati ispirati dai predecessori? Beh, direi proprio di sì e, sinceramente, spero che tutto quello che hanno imparato risulti evidente in **Soviet Strike**.

MC: **La grafica del gioco è senza dubbio molto caratteristica. Cosa conserva questo titolo dei precedenti episodi e cosa invece è cambiato?**

MK: Da un certo punto di vista direi che non è cambiato molto. Abbiamo un paio di visuali, una da dietro l'elicottero e quella classica della serie Strike. Questa è stata una scelta studiata, abbiamo deciso anche di non inserire una visuale in prima persona per evitare di copiare troppi aspetti da altri giochi. Insomma, abbiamo preso la struttura di gioco che tanto ha reso popolare questi titoli e la abbiamo adattata alle notevoli possibilità delle nuove macchine a 32 bit.

MC: **Non vi preoccupa il fatto che la gente possa guardare al gioco non come a un titolo della "nuova generazione" ma come a un normale gioco a 16-bit a causa del suo aspetto?**

MK: Si, ho lungamente pensato a questo fatto, ma bisogna comunque considerare che in Soviet sono presenti un paio di novità tecniche di assoluto rilievo. La prima è il modo in cui abbiamo realizzato i fondali, che li rende veramente unici (non si è mai visto nulla di simile su console a 32 bit). Infatti grazie a una nuova tecnologia siamo riusciti a realizzare dei fondali di qualità quasi fotografica. La seconda è il sonoro, per certi versi anch'esso rivoluzionario.

MC: **State lavorando su diversi formati allo stesso tempo. Questo fatto vi ha creato problemi viste le differenze che ci sono tra PC, Saturn e Playstation?**

MK: La conversione per Saturn la sta sviluppando un ottimo gruppo di programmatori chiamato Tiberion. Siamo rimasti veramente stupiti da quello che sono riusciti a realizzare. Sulla Playstation infatti è possibile realizzare tutta una serie di trucchetti che non è possibile utilizzare su Saturn, e calcolando anche questo fatto, il loro lavoro è stato veramente impressionante.

PARLIAMO DELLA GIOCABILITA'...

MC: **Cominciamo a parlare più specificamente del gioco. Puoi parlarci in generale della trama e della struttura di Soviet Strike?**

MK: La squadra Strike è un team militare segreto creato dai governi nel tentativo di fermare sul nascere le possibilità di guerre. In questo caso devono affrontare un nemico nell'Europa orientale, un personaggio che sta incitando le masse alla rivolta per prepararsi a una guerra totale. Una delle parti più divertenti del gioco, e che ancora non è stata mai vista, è l'inserimento di filmati in FMV che mostrano una abile reporter che spiega l'evolversi della situazione politica; a seconda che la missione riesca perfettamente o fallisca, la situazione cambierà in maniera radicale; tuttavia il bello è che, comunque vadano le cose, nessuno verrà mai a sapere delle vostre missioni. Il gioco si svolge lungo cinque specifiche aree dell'Europa dell'Est. In ordine di apparizione potrete incontrare la Crimea, il Mar Nero, Khyber, una terra che noi chiamiamo "Dracula", ovvero la Transilvania e, infine, la capitale, Mosca. Ognuno di questi livelli presenta ovviamente una diversa ambientazione e differenti missioni da compiere.

MC: **Sono ancora presenti, come nei predecessori, delle missioni all'interno di altre missioni?**

MK: Questo penso che fosse uno degli aspetti chiave dei precedenti titoli, visto che, grazie alla presenza di varie missioni era necessario pensare a quello che si stava facendo e non bastava semplicemente distruggere i nemici. Questo fatto ha dato ai titoli della serie Strike uno spessore che molti altri giochi non possedevano. Comunque, per tornare alla domanda, ogni scenario è composto da quattro o cinque diverse missioni.

MC: **Avete pensato alla possibilità di incrementare la longevità del gioco anche una volta che è stato completato? E' possibile tornare indietro e trovare qualche cosa di diverso?**

MK: Beh, abbiamo cercato di fare qualcosa di simile. Abbiamo infatti inserito degli eventi che continuano anche se non sono seguiti direttamente. Per esempio è possibile seguire un particolare camion fino alla sua destinazione, e questo fatto porta a nuovi eventi. Se non lo si segue, si possono perdere determinate evinti. Noi speriamo che, attraverso le riviste specializzate e tra gli stessi videogiocatori, vengano diffusi tutti questi piccoli segreti che possono spingere, una volta terminato il gioco, a tornare indietro per cercare di vedere tutto quello che si è perso.

MC: **Nei titoli precedenti della serie erano presenti altri veicoli da utilizzare oltre al classico elicottero. Anche in Soviet Strike è presente questa possibilità?**

MK: Sfortunatamente no. In questo caso potrete utilizzare solamente l'Apache mentre nel sequel abbiamo già progettato di inserire diversi mezzi.

MC: **Questo perché la maggior parte del lavoro ha riguardato la creazione del motore del gioco? Un po' come in Desert Strike, che può essere considerato la struttura di base su cui sono stati realizzati i sequel?**

MK: Avete perfettamente ragione. E' questa la nostra "curva di apprendimento"; partiamo da una idea di base e poi la ampliamo con i vari sequel.

Una volta vista l'introduzione renderizzata e la grafica di Soviet Strike, risulta evidente che i programmatori della Electronic Arts hanno svolto, almeno dal punto di vista tecnico, un lavoro veramente notevole

Michael Kosaka mentre pianifica morte e distruzione al tavolo di lavoro insieme con un altro sanguinario collega

Ecco una scena dello scontro finale a Mosca. Riuscirete a

MC: Parlando proprio della vostra "curva di apprendimento", quello che avete adesso è un gioco su cui dovrete lavorare ancora per tre mesi circa. Questo perché il progetto finale si è dimostrato più ambizioso di quanto pensavate all'inizio?

MK: Innanzitutto le idee iniziali erano più numerose di quelle che abbiamo potuto applicare nel gioco e questo è senza dubbio un bene, visto che così abbiamo già delle interessanti idee da inserire nel sequel. Per quello che riguarda l'aspetto più tecnico, dobbiamo dire che i programmatori sono riusciti a superare le nostre aspettative. Gli avevamo praticamente chiesto la luna, ed è quello che abbiamo avuto, ma questo ha ovviamente richiesto un po' di tempo.

MC: Parliamo un po' delle armi che vengono utilizzate contro il giocatore durante le varie missioni che compongono il gioco.

MK: Sono presenti quasi tutte le più moderne tecnologie. Durante il gioco si possono incontrare missili Scud, Cruise, carri armati, sottomarini e una vasta selezione di tutte le armi più moderne attualmente in circolazione (la Electronic Arts ha la licenza della Janes che pubblica riviste militari e l'ha sfruttata per ottenere dati e immagini delle varie armi).

MC: E dato che il gioco è ambientato in Russia, sono presenti anche della armi nucleari?

MK: Ummmm, sì. C'è un certo, comunque non eccessivo, utilizzo delle armi nucleari.

MC: Mi sei sembrato un po' esitante su questo argomento. Questo vuol dire che dobbiamo aspettarci qualche sorpresa?

MK: (Ridendo) Yeah!

MC: I titoli della serie Strike hanno sempre un livello di difficoltà abbastanza elevato ed erano adatti soprattutto ai videogiocatori più esperti. E' questa una caratteristica anche di Soviet Strike o avete cercato di renderlo accessibile a tutti?

MK: Penso che abbiate ragione. Il fatto è che anche io, in alcuni momenti, ho trovato i giochi eccessivamente difficili. Una delle soluzioni che avevamo pensato era quella di inserire un Cheat, oppure direttamente una opzione nel menu principale, che permettesse di giocare semplicemente a distruggere tutto quello che si trova sullo schermo. Ma non sono particolarmente sicuro che questo fatto possa essere considerato positivo, visto che penso che potrebbe distogliere il giocatore dal gioco vero e proprio.

MC: Ciò di cui stai parlando è lo scenario interattivo della serie Strike, ovvero la possibilità di volare e distruggere i palazzi e buona parte degli elementi che caratterizzano il fondale e trovare oggetti nascosti. Anche in Soviet è presente questa possibilità?

MK: Ovviamente è presente questa possibilità, ma bisogna ricordarsi che non basta distruggere tutto quello che si trova sullo schermo ma che molto spesso i vari bersagli devono essere distrutti con una certa logica per far sì che accadano altri avvenimenti. Inoltre, in alcune sezioni, sarà anche necessario interagire con il paesaggio per riuscire a terminare correttamente la missione.

MC: Questo ci porta a un'altra domanda che riguarda l'intelligenza artificiale nel gioco. Quando abbiamo visto il gioco all'E3 ci è capitato di vedere dei soldati nemici fuggire su una jeep dopo che era stato distrutto il palazzo in cui si trovavano. Quanto sono intelligenti i soldati o, più in generale, i personaggi che si incontrano durante il gioco?

MK: Beh, l'intelligenza dei nemici è su vari livelli. Quello che avete visto comunque è una cosa preprogrammata. Fondamentalmente quello che il copione prevede è "se il palazzo viene distrutto i soldati scappano fuori e prendono la jeep". C'è un percorso da seguire, l'auto va sulla strada e poi ha un incidente. E tutto questo è stato scritto dai programmatori. Un discorso diverso invece bisogna fare per come reagiscono i carri armati, per esempio. Questo comprende domande del tipo "Il nemico si gira e scappa via? Si è stati attaccati o si è attaccato?". I nemici possono essere spaventati e scappare, oppure difendersi, e queste possibilità sono state tutte inserite nel codice. Capite quindi che è una scelta più casuale e complicata rispetto alle situazioni pre-pianificate.

MC: E questo è particolarmente più complesso che nelle versioni a 16-bit?

MK: Sì, assolutamente. Abbiamo cercato di sfruttare tutti i cicli extra che avevamo a disposizione. Stiamo anche lavorando in modo che... beh, i carri armati vi sorprendano in alcune situazioni.

MC: E non ti deprime il fatto che nessuno si accorgerà di tutti questi sforzi, visto che il risultato è praticamente invisibile?

MK: Beh, in effetti sì!

MC: Abbiamo visto una sezione del gioco nel quale bisogna distruggere un reattore nucleare stile Chernobyl con i soldati nemici che cadono a terra colpiti dalle radiazioni. Non pensate che alcuni elementi della struttura di gioco siano un po' troppo vicini alla realtà?

MK: Abbiamo cercato di essere sensibili a tutte le situazioni che accadono nel gioco. Vogliamo sottolineare che tutte le azioni che vengono compiute nel gioco sono a fini benevoli. I nemici sono ovviamente solo dei nemici, che vogliono far funzionare il reattore per creare danni all'umanità. Noi speriamo di riuscire a rendere il tutto meno reale grazie ad una trama coinvolgente, come capita nei film, dove il cattivo è veramente cattivo e dove a nessuno importa della fine a cui va

Come si può vedere da questa foto, sullo schermo sono segnati tutti i dati che servono per controllare l'elicottero. Non sono quindi presenti i numerosi menu che caratterizzano molti altri che però risultano più prettamente simulativi

De-de-destruction! Avete visto cosa potete fare con un semplice elicottero da qualche milione di dollari? Altro che Pilotwings e i suoi girocotteri!

Questa foto viene dal livello ambientato in Transilvania. Notate lo stile tipicamente gotico delle costruzioni

incontro. Comunque questo è un argomento su cui abbiamo molto riflettuto.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE!

MC: **La grafica del gioco sembra ottima. Puoi parlarci di qualche caratteristica ed, in particolare, dei fondali che hai menzionato in precedenza?**

MK: Quello che abbiamo fatto è stato utilizzare una nuova tecnica, che noi chiamiamo "Stream", che consiste nel caricare i fondali durante il gioco. Per questo motivo non capita mai di vedere ripetersi sempre gli stessi fondali. Fondamentalmente il giocatore, durante la partita, si trova a dover combattere in un ambiente caratterizzato da fondali particolarmente realistici e non monotoni, fatto che rende questo quasi unico nel suo genere.

MC: **Avete utilizzato questa tecnica con tutte le versioni?**

MK: Certamente, su tutte le versioni.

MC: **Questo fatto è particolarmente rivoluzionario? Sapete se esistono altri giochi che utilizzano questa tecnica?**

MK: Non per ora! Almeno io spero. Mi pare che sia stata utilizzata per un paio di giochi ma, comunque, non avevano un campo di gioco vasto quanto il nostro.

MC: **Questo vuol dire che potete creare livelli grandi quanto volete?**

MK: Beh, siamo limitati dalla capacità del CD ma, in un certo senso, si può dire di sì. Inoltre bisogna prendere in considerazione che un mondo troppo grande potrebbe risultare dispersivo, quindi abbiamo mantenuti la dimensioni dei vari stage a un livello ragionevole.

MC: **Quali sono le restrizioni che deve subire il gioco quando è in atto questo procedimento? Sono forse presenti dei rallentamenti?**

MK: No, non sono presenti rallentamenti. Abbiamo lavorato in modo da ottenere degli ottimi fondali e da lasciare spazio anche per i restanti aspetti del gioco. Volevamo evitare di spendere troppo tempo sui fondali e non concentrarci sulla giocabilità e sulla struttura di gioco, e devo dire che siamo riusciti a trovare il giusto bilanciamento di questi aspetti.

L'apache si avvicina a una batteria contraerea nemica. Sta per cominciare una nuova battaglia

MC: **Questo sembra un procedimento particolarmente interessante che potrebbe essere utilizzato in diversi giochi. Avete intenzione di brevettarlo?**

MK: Stiamo pensando di utilizzarlo per altri formati ma, fondamentalmente, lo useremo per il sequel. E' comunque ovvio che è possibile sfruttare questa tecnica per altri tipi di titoli e noi siamo fortemente interessati a svilupparla al meglio.

MC: **Sappiamo che ci sono due diverse visuali di gioco. Avete lavorato per ottenere dei punti di vista particolarmente spettacolari?**

MK: La visuale si muove seguendo il terreno e, una delle poche restrizioni dovute al nuovo sistema che utilizziamo, è il fatto che la visuale non è dotata di una telecamera libera che può inquadrare l'elicottero da qualsiasi angolazione. Per esempio, in **Soviet Strike**, non vi capiterà mai di vedere il cielo, purtroppo.

MC: **Puoi spiegarci di preciso quali sono le diverse visuali?**

MK: La prima è da dietro l'elicottero, ed è quello in cui il mondo gira e l'elicottero si trova sempre di fronte a voi. Nella seconda invece l'inquadratura è sempre bloccata a nord ed è l'elicottero a muoversi, un po' come nei titoli precedenti.

MC: **A quanto "viaggia" il gioco?**

MK: Il numero di frame cambia ogni giorno, in meglio ovviamente! Attualmente il gioco viaggia a un minimo di venti frame, ma speriamo di riuscire a migliorare ancora un po'.

MC: **Quindi state probabilmente pensando di arrivare a 25-30 frame al secondo?**

MK: Sarebbe certamente un grande risultato. Io spero di farcela e penso che, una volta assemblato il gioco, riusciremo a ottimizzare anche questo aspetto.

MC: **Sono stati usati poligoni per creare i vari oggetti che si possono incontrare nel gioco?**

MK: Ogni cosa che si incontra nel gioco, oggetto o struttura, è composto da poligoni.

MC: **Compresi i fondali?**

MK: I fondali sono composti da un certo numero di poligoni. Mentre si gioca, si possono notare che ci sono colline, montagne e vallate: beh, tutte queste caratteristiche del terreno sono state realizzate con poligoni.

MC: **Il Saturn ha capacità hardware molto particolari per quello che riguarda la creazione di poligoni. Queste caratteristiche sono state usate per creare aspetti differenti rispetto alla versione PSX?**

MK: Beh, la PSX ha certamente degli effetti non presenti sul Saturn, per questo i ragazzi della Tiberon hanno avuto un lavoro più duro da svolgere. Se comunque vi riferite a differenze grafiche, non penso che siano particolarmente evidenti nelle varie versioni.

MC: **Le esplosioni sono uno degli aspetti che maggiormente interessano i nostri lettori più fanatici. Riuscirete a creare degli effetti di trasparenza paragonabili a quelli della PSX?**

MK: Questo è un fatto che abbiamo notato anche noi, infatti la PSX è dotata di un maggior numero di livelli di trasparenza. Stiamo cercando di fare del nostro meglio e, da quello che ho potuto vedere, la differenza qualitativa non è particolarmente evidente.

MC: **Parlando ancora della grafica, sono presenti alcune costruzioni veramente ben realizzate. Di quanti tipi ne esistono e da dove avete trovato l'ispirazione? Qualcuno di voi è forse andato nell'Europa Orientale per avere nuovi spunti?**

MK: Per quello che riguarda i palazzi, avevamo a nostra disposizione una vasta biblioteca e diverse informazioni da riviste e dal National Geographic. Per quello che riguarda il Cremlino in particolare, abbiamo inviato un nostro collaboratore a Mosca per realizzare alcune foto. Uno dei nostri designer si è anche recato nella Repubblica Ceca e ha realizzato dei filmati oltre che fotografato praticamente qualsiasi

Ecco un piccolo esempio della varietà dei fondali che potrete incontrare in Soviet Strike. Potete infatti ammirare il Mar Nero (a sinistra), dove bisogna affrontare la flotta sovietica, e la Crimea e il Khyber, che invece sono livelli prettamente terreni

tipo di palazzo. Insomma, abbiamo svolto senza dubbio una buona quantità di ricerche.

MC: **Il progetto è stato in fase di sviluppo per oltre due anni e, in questo periodo, la Sega ha realizzato nuove librerie e kit di sviluppo. Volevamo sapere se le avete sfruttate anche voi per migliorare la qualità del vostro prodotto.**

MK: Per quello che riguarda le librerie, non ne conosco nessuna, a parte qualche aggiornamento. La maggior parte dei meriti vanno dati al nostro team di programmatori, che ha creato autonomamente ogni aspetto del gioco.

MC: **Cosa ci puoi dire delle musiche e degli effetti sonori che accompagnano il gioco? La serie Strike è famosa per la notevole qualità di questo aspetto e, con la possibilità di utilizzare il CD, ci aspettiamo veramente grandi cose...**

MK: Questa è un'altra parte del gioco in cui abbiamo utilizzato una nuova tecnica sviluppata qui a San Mateo. La abbiamo chiamata Interactive Music System. Permette di cambiare in maniera dinamica la musica a seconda della situazione in cui ci si trova; per esempio se si è in un momento tranquillo la musica è calma, mentre nei momenti clou diventa più incalzante. Pensavamo che fosse una idea irrealizzabile inizialmente ma dobbiamo ammettere che il risultato finale è molto soddisfacente.

MC: **Sembra simile al sistema che la Bullfrog ha utilizzato per Magic Carpet, ma loro hanno avuto un problema per coprire il divario che c'era quando era necessario cercare le nuove tracce musicali sul CD.**

MK: Beh, come i fondali, tutto viene caricato da CD e tutte queste cose vengono tenute in memoria.

MC: **Quindi utilizzate anche il chip sonoro?**

MK: Sì, abbiamo utilizzati tutto il possibile per ottenere il miglior risultato.

MC: **Cosa pensate del Saturn a livello di hardware, dopo che ci avete lavorato per realizzare Soviet Strike?**

MK: Il Saturn è visto, da alcuni sviluppatori, come una console inferiore alle concorrenti, ma noi non siamo assolutamente d'accordo su questo punto. La versione di **Soviet Strike** per la console di casa Sega è stata curata dai Tiberon, un team di sviluppatori che ha la sua base in Florida, e che è riuscito a realizzare una versione eccezionale, senza dover giungere a nessun compromesso.

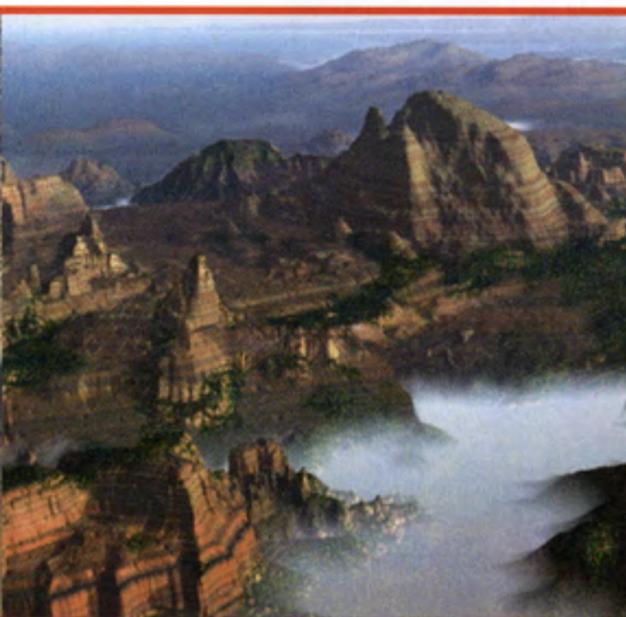
Lo stupendo artwork preliminare per lo scenario del Mar Nero. Non è ancora sicuro però se sarà incluso nel gioco: speriamo di sì!

MC: **Parlando tra di noi, quale gioco ammiri sul Saturn?**

MK: Mi piacciono quasi tutti i nuovi titoli che escono; i vari sviluppatori stanno facendo veramente un buon lavoro. Comunque, per quello che mi riguarda, penso che **Panzer Dragoon 2** e **Virtua Fighter 2** siano i due giochi migliori attualmente a disposizione per Saturn.

MC: **Pensi che i successi passati della serie Strike possano favorire Soviet Strike nell'ormai affollato mercati di titoli per le nuove console a 32 bit?**

MK: Spero che quelli che sono divertiti con le versioni a 16 bit di Strike lo acquistino e ci facciano pubblicità con quelli invece che non hanno mai provato un titolo del genere. Mi piace pensare che c'è una certa audience per **Soviet Strike**, persone che non vogliono solamente sparare a tutto quello che passa sullo schermo ma che vogliono, in un videogioco, dover anche studiare diverse strategie. Sto parlando di un'audience abbastanza matura, che pensiamo di poter attirare anche con la realizzazione grafica e sonora.

Le scie trasparenti dei missili sono solo alcune delle chicche grafiche che distinguono Soviet Strike dagfli altri sparatutto

La creazione delle mappe di gioco ha richiesto tre differenti fasi: inizialmente sono state selezionate una serie di foto con immagini dei vari paesaggi. Poi queste foto sono state renderizzate su computer e infine sono state aggiunte tutte le postazioni nemiche

LA CADUTA DELL'IMPERO SOVIETICO

Con il crollo del comunismo in Russia sul finire degli anni '80, la Guerra Fredda potè effettivamente considerarsi finita con la vittoria delle nazioni dell'Ovest. Ma la cultura delle Spy-Stories, di personaggi come James Bond e la paura dei russi mangiabambini non è mai sparita completamente. Soviet Strike è ambientato in uno scenario da incubo, dove un gruppo di fanatici ha conquistato il potere spodestando il presidente Eltsin, preparandosi così a mettere in pericolo la pace nel mondo. Proprio come in Desert Strike, realizzato nel periodo in cui la guerra del Golfo costituiva l'evento più importante delle cronache giornalistiche mondiali, Soviet Strike ricalca per alcuni aspetti la situazione politica in cui si trova attualmente l'ex Unione Sovietica. La Russia può essere infatti considerata una nazione abbastanza instabile nella quale sta aumentando il supporto della popolazione a fazioni comuniste e alle idee staliniste. Inoltre, un gran numero di armi nucleari e di centrali giacciono ormai abbandonate nella steppa siberiana senza nessun controllo. In questa situazione di emergenza si inserisce la squadra Strike, una task-force di elicotteri il cui compito principale è quello di affrontare le missioni più difficili per mantenere la pace nel mondo. Tutto si svolge ovviamente nella massima segretezza: i loro successi, così come i loro fallimenti, rimarranno per sempre segreti. L'area che devono coprire è particolarmente vasta, dato che, per questa missione, devono affrontare missioni che si svolgeranno in diverse regioni dell'Europa orientale: Khyber, Transilvania, Siberia e per concludere la capitale stessa della Russia, Mosca.

Eccovi mentre infierite su quelli che sono i resti della gloriosa flotta del Mar Nero

SOVIET STRIKE
CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS
GENERE
SPARATUTTO/STRATEGICO
USCITA
NOVEMBRE

MC: **Cosa dobbiamo aspettarci dalla serie Strike dopo questa apparizione in Russia? Vedremo forse un nuovo titolo con elicotteri spaziali?**

MK: Ottima idea! Abbiamo già cominciato a lavorare al seguito e, anche se non c'è ancora nulla di preciso, abbiamo intenzione di sfruttare le nuove tecnologie.

MC: **Utilizzerà lo stesso motore? La Electronic Arts ha una certa reputazione nel riciclare la stessa tecnologia in caso di successo!**

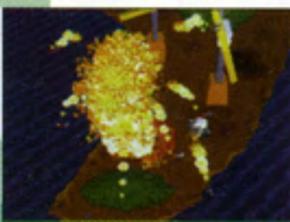
MK: Ho lavorato a **John Madden '94** e, per questo motivo, capisco benissimo il senso della vostra domanda. Cercheremo di stare molto attenti a riguardo, inserendo in ogni nuovo gioco della serie Strike delle novità per cui valga la pena spendere ulteriori soldi se già si possiedono i predecessori e questo anche perché, personalmente, ritengo che il continuare a riciclare lo stesso gioco non giovi molto sia al gioco stesso, che alla reputazione della software house.

MC: Grazie mille Mac.

In questa immagine potete ammirare una montagna. Per creare i rilievi montuosi è stata utilizzata una nuova tecnica poligonale sviluppata per l'occasione dai ragazzi della

In un periodo in cui i giochi stanno diventando sempre più dannatamente complessi, in cui ci vuole una vita per finirli e i manuali somigliano alle pagine gialle, fa piacere trovare un gioco come **Tank** in cui dovete rispondere ad un solo preciso imperativo: distruggere tutto! Vi basterà salire sul vostro mezzo corazzato e partire per affrontare le 24 missioni che vi vengono proposte e che vi daranno l'occasione di demolire tutto quello che vi si pone dinanzi. Il vostro gioiellino è un vero capolavoro della tecnica bellica e dispone di tutto quello che un guerrafondaio può desiderare: cannoni, mitragliatrici, mine, lanciafiamme. Vi basta? Naturalmente non sono tutte rose e fiori e i nemici si faranno in quattro per riuscire a far tacere le vostre bocche da fuoco, ma queste sono cose che non vi hanno mai spaventato... Al momento è stata completata la versione per Personal Computer ed è in fase avanzata di sviluppo quella Saturn, a cui è stata data la priorità su quella per Playstation, e in queste pagine potete vedere come i programmatori stiano facendo un lavoro di prima qualità: se la giocabilità sarà al livello della grafica ne vedremo veramente delle belle. Non vi resta che rimanere sintonizzati su queste pagine per l'imminente recensione completa.

ARRIVANO GLI SPROLIGONI

Una cosa che colpisce subito di questo gioco è la spettacolarità delle ambientazioni 3D. Il merito del tutto è di una serie di routine grafiche che i programmatori della NMS, team che ha sviluppato **Tank**, hanno chiamato, con ben poca fantasia Sprolygon Technology. Definizioni pompose a parte, si tratta di un rivoluzionario modo di combinare grafica bidimensionale e tridimensionale che consente di raggiungere ottimi risultati sia per quanto riguarda la definizione sia per il senso di profondità.

Distruggendo queste turbine creerete un black-out proprio mentre è in onda "Stranamore": grandioso!

Ma non è meglio passare dal cancello?

Uno dei pochi nemici già inclusi nel gioco a questo livello di completamento

Nel bel mezzo della raffineria...

SENTO PUZZA DI BRUCIATO

In molti giochi di questo genere ci si limita a distruggere sempre le solite cose: capannoni, bunker, caserme. In **Tank** la vostra forza distruttiva può essere usata anche per il molto meno educativo scopo di radere al suolo città intere. Nulla infatti vi può resistere, dalle case ai ponti, dalla torre dell'orologio alla chiesa tutto può essere spazzato via davanti alla vostra disarmante potenza di fuoco. Niente male vero?

Eccovi lì, intenti a fare un giro per il centro della città. Quella è la chiesa... oops, era la chiesa!

Da bravi cittadini vi fermate al rosso, così intanto mettete bene a fuoco cosa demolire del paesaggio

Una volta che avete via libera, siete pronti a riprendere a sparare

Demolizione pura, l'ideale per scaricare un po' la tensione

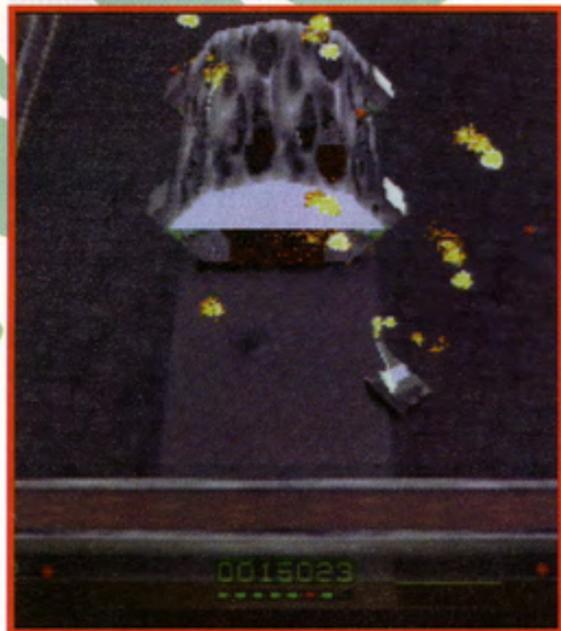
NK

CASA PRODUTTRICE
BMG

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
IMMINENTE

MINA O ORNELLA VANONI?

Obiettivi particolarmente massicci ed impegnativi non possono essere distrutti semplicemente con i vostri, sia pur poderosi, armamenti di bordo: avete bisogno di ricorrere alle mine. Dovrete infatti depositare questi simpatici confettini vicino ai vostri bersagli e aspettare che facciano il loro dovere. Apparentemente vi sembrerà di averne una scorta infinita ma siate sempre parsimoniosi: prima o poi tutto finisce.

Depositate le mine dal retro del vostro veicolo ed esaltatevi per le megaesplosioni!

Siete proprio alla base della gru: piazzate le mine...

...e datevela a gambe facendole esplodere...

...e godetrevi l'esplosione finale!

SMOKE ON THE WATER

Un bel particolare è il modo in cui le vostre armi si riflettono sull'acqua...

Ci sono quattro differenti tipi di terreno che si possono affrontare nel corso delle ventiquattro missioni che compongono Tank, sicuramente però quello che colpisce di più nelle ambientazioni proposte sono i corsi d'acqua. Se non ci credete, fate questa semplice prova: sistematevi col vostro bel corazzato sopra un ponte (evitate quindi di distruggerlo prima) e provate a sparare col lanciafiamme, potrete così ammirare, oltre alla potenza di fuoco della vostra arma, anche il riflesso delle fiamme nello specchio d'acqua sottostante. Sicuramente di grande effetto.

Queste tre immagini vengono dalla versione PC del gioco...

...e vi danno un'idea di quello che vi aspetta...

...una volta che la conversione per Saturn sarà ultimata

SPECIALE CAPCOM

MEGA Console ha fatto irruzione nel quartier generale della Capcom, a Tokyo, per scambiare quattro chiacchiere con il signor Shinji Mikami, Senior Planner del Reparto Sviluppo. Durante un lungo colloquio, il signor Mikami ci ha rivelato molti segreti a proposito dello Street Fighter Alpha 2 a gettone, di ciò che la compagnia intende fare per il Nintendo 64 e di... Street Fighter 3!

LA CAPCOM E IL NINTENDO 64

MEGA CONSOLE: Che cosa ne pensa delle console attualmente disponibili?
SHINJI MIKAMI: La mia impressione generale è che la Playstation della Sony sia in grado di gestire molto bene i poligoni e che quindi sia una macchina molto buona per i giochi in 3D. Quanto al Sega Saturn, penso che a paragone delle altre piattaforme commercializzate fino ad oggi, abbia delle grosse potenzialità nel 2D. Non abbiamo ancora finito di valutare tutte le specifiche del Nintendo 64, quindi non posso dire nulla a proposito di questa macchina.

MC: Avete intenzione di produrre giochi per il N64?
SM: Sì, l'abbiamo, ma non abbiamo deciso in che modo iniziarne lo sviluppo.

MC: State già preparando qualcosa sul N64?
SM: No, non ancora. Prima di tutto dobbiamo pianificare la linea di produzione.

MC: Può dirci quanto tempo vi occorrerebbe per realizzare il vostro primo titolo per N64?
SM: No, mi è impossibile dirlo.

MC: Sarete in grado di realizzare qualcosa per il N64 nell'anno in corso?
SM: No, non è possibile.

MC: Che cosa ne pensa personalmente del joypad del N64?
SM: Penso che sia molto versatile, ma dopo averlo usato per un po' il pollice comincia a farmi male!

MC: Se sviluppaste un gioco per il N64, fareste un uso specifico della levetta analogica?
SM: Ne faremmo uso soltanto se aiutasse il giocatore a giocare con maggiore facilità.

STREET FIGHTER ALPHA 2: IL COIN-OP

MC: Perché avete deciso che in **Alpha 2** concatenare i colpi normali fosse più difficile che nel gioco precedente?
SM: Non era nostra intenzione far venire alla gente questa impressione. La ragione potrebbe stare nel fatto che il livello dei danni di **Alpha 1** è diverso da quello di **Alpha 2**. In **Alpha 2** è stato introdotto qualche nuovo personaggio; perciò, onde mantenere un equilibrio nel gioco, abbiamo dovuto aumentare il tasso di danni dei colpi normali. Oltretutto, per **Alpha 2** volevamo mettere in risalto l'importanza dei colpi normali e non soltanto quella delle mosse speciali.

MC: Perché il riquadro per la selezione casuale del personaggio è stato soppresso? Era impopolare?
SM: No, è stato soppresso perché non era necessario farne uso.

MC: L'ubicazione dei personaggi nascosti e di altri aspetti reconditi di **Alpha 2** è stata rivelata molto più tardi che nel caso del primo **Alpha**. E' stata una decisione che avete preso deliberatamente?
SM: Sì, l'abbiamo fatto apposta. La storia è semplice. Dopo che il primo **Alpha** è stato introdotto sul mercato, i giocatori ne hanno scoperto i codici e i personaggi segreti con molta facilità. Il fatto è che i segreti del gioco erano stati messi su Internet, e così il giorno dopo li conoscevano tutti. E naturalmente, una volta che i negozi li hanno scoperti, hanno messo in bella mostra le operazioni da effettuare per attivarli, quindi non c'è voluto molto tempo perché il grosso pubblico ne venisse a conoscenza. Ecco perché nel caso di **Alpha 2** abbiamo deciso di rendere la cosa più difficile.

MC: Il sosia malvagio di Ryu ha un suo nome? Qual è il suo background?
SM: Il sosia di Ryu si chiama Satsui no Hado Ryu, ma è tutto quello che so. Nelle versioni per l'estero del gioco ci sono tre personaggi nascosti. Tuttavia, questi personaggi sono destinati unicamente alle versioni per l'estero, e non alla versione giapponese. Sono stati scelti dalla Capcom USA. Il sosia cattivo di Ryu è apparso in un fumetto pubblicato dalla Shinseisha, ma non conosco la storia.

MC: A quali personaggi sono abbinati i due fondali segreti (Australia e Venezuela)?
SM: Non sono abbinati ad alcun personaggio segreto. L'Australia appare quando il giocatore è Sagat e l'ultimo boss controllato dalla CPU è Ryu. Il Venezuela invece appare quando il giocatore è Nash e l'ultimo boss della CPU è Vega.

MC: Esiste un'opzione per una *dramatic battle* come nel primo **Alpha**? E se sì, chi sono gli avversari?
SM:Sì, vi è una particolare modalità segreta concettualmente simile alla dramatic battle nella quale Ken e Ryu possono affronteranno Gouki/Akuma per poi combattere contro il loro maestro Gouken/Sheng Long.

STREET FIGHTER 3: IL COIN-OP

MC: **Street Fighter 3** sarà un picchiaduro in 2D o in 3D?
SM: In 2D.

SM: La versione poligonale di **SFII** si chiama **Street Fighter Gaiden** ed è stata affidata alla Akira, la compagnia formata dal creatore da Akira "Street Fighter II" Nishitani.

MC: La serie di **Street Fighter 2** continuerà anche dopo che uscirà **SF3**?
SM: Per un po' potranno rimanere in circolazione insieme come giochi separati, ma alla fine **SF2** verrà messo da parte.

MC: Avete intenzione di produrre un altro gioco della serie **Alpha/Zero** prima di **SF3**?
SM: No, ma stiamo ultimando una versione aggiornata dello **Zero 2** chiamata **Street Fighter Zero 2 Alpha** per il mercato giapponese che conterrà una nuova modalità di gioco (Survival Mode), nuove mosse e la possibilità di scegliere Satsui no Hado (Evil) Ryu oltre che Zangief e Dhalsim in versione Sf2.

MC: **SF3** potrebbe essere convertito su una delle piattaforme domestiche attualmente in circolazione?
SM: E' improbabile. Sarebbe troppo difficile. Una versione domestica di **SF3** richiederebbe hardware supplementare e moltissimo lavoro. Questa è la difficoltà più grande. Ci sono altri problemi ma al confronto di quello appena citato, sono insignificanti.

MC: Può dirci quali personaggi appariranno sicuramente in **SF3**?
SM: Per ora posso garantire soltanto la presenza di Ryu e Ken.

MC: Può dirci quale hardware userà il gioco?
SM: Utilizzerà la nuova scheda CPS-3 a 64-bit.

MC: Può dirci qualcosa di più a proposito di **SF3**?
SM: Sarà il picchiaduro in 2D definitivo. Avrà una grafica di qualità superiore e molte più animazioni. Grazie alla nuova scheda potremo usare più colori e il gioco sarà in grado di zoomare in avanti e all'indietro. Sarà un gioco radicalmente diverso dai precedenti titoli della serie.

MC: Quando verrà immesso sul mercato?
SM: Verrà messo in circolazione entro la fine dell'anno in corso.

MC: A quale stadio si trova?
SM: Al momento è completo al 50%.

MC: Avete per caso intenzione di realizzare uno **Street Fighter** in 3D?
SM: Sì, li facciamo studiare da noi.

CAPCOM: IL FUTURO

MC: C'è qualche altra piattaforma che intendete supportare in futuro?
SM: Sì, abbiamo intenzione di produrre dei giochi per PC. Il nostro primo titolo sarà **Resident Evil**.

MC: Perché come primo titolo per PC avete scelto **Resident Evil** e non un gioco in 2D?
SM: Considerando come sta andando il mercato dei giochi PC, **Resident Evil** è il titolo più adatto come prima uscita.

MC: Può dirci quando verrà pubblicato?
SM: E'più probabile che sarà in circolazione intorno alla fine dell'anno. Al momento stiamo ancora studiando le varie configurazioni e valutando quali siano le più adatte.

MC: L'incremento dei titoli prodotti ha comportato un ampliamento radicale del personale addetto allo sviluppo dei giochi?
SM: Sì, il reparto sviluppo si è ampliato cinque volte tanto da quando abbiamo cominciato. Da qui in avanti continuerà ad ampliarsi, ma non così radicalmente.

MC: La Capcom addestra i suoi ottimi artisti fra le sue mura?

MC: E i suoi incredibili musicisti? Esiste un 'talent-scout' della Capcom?
SM: In un reparto, sì.

MC: Avete qualche RPG in fase di sviluppo al momento?
SM: Sì, sarà **Breath Of Fire 3** e verrà dotato di una visuale isometrica bidimensionale, una demo del gioco è inserita nella versione per PSX di **SFA 2**.

MC: Avete mai considerato di realizzare un gioco della serie di **Street Fighter** con tutti i personaggi possibili, tipo **Ultimate Mortal Kombat**?
SM: Non ci abbiamo pensato, ma non posso dire che ci piacerebbe farlo.

MC: Ma è fattibile?
SM: Se ci provassimo sul serio potremmo farlo, ma per svilupparlo occorrerebbe molto tempo.

MC: Abbiamo già visto versioni a 32-bit di **Megaman** e **Street Fighter**. C'è speranza per una versione progredita di **Ghouls 'n' Ghosts** o di **Final Fight**?
SM: Al momento non c'è speranza sia per l'uno che per l'altro.

MC: **SF Alpha 2** e **Marvel Superheroes: War Of The Gems** saranno gli ultimi giochi per il Super NES?
SM: No, non ancora. Continueremo sempre a sviluppare giochi per il Super NES. Al momento non possiamo dire quando uscirà l'ultimo gioco.

MEGA Console desidera ringraziare il signor Shinji Mikami e tutto il personale della Capcom per il loro aiuto e la loro cooperazione nella realizzazione di questa intervista.

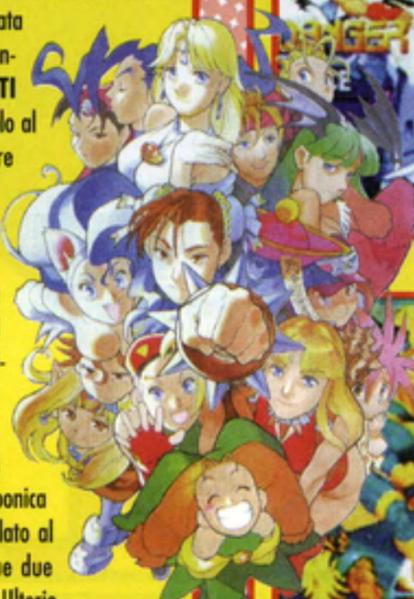
STREET FIGHTER GAIDEN

Come avrete già letto nell'intervista, mentre la Capcom realizza l'atteso **Street Fighter 3**, la Akira sta ultimando la versione poligonale del mitico picchiaduro chiamata **Street Fighter Gaiden** (Anche se sembra che il titolo verrà cambiato in **Street Fighter EX**). Il sistema di gioco sarà simile alla versione in 2D ed introdurrà alcune innovazioni che sembra favoriranno uno stile gioco più aggressivo come ad esempio la Guard Break che, nel caso il vostro avversario si chiuda in difesa, vi permetterà di sfondare la sua parata ed eseguire una combo devastante. I personaggi selezionabili saranno sette, provenienti dal secondo episodio bidimensionale oltre che sei nuovi personaggi. I nomi dei primi tre sono Pullum Prina, Doctrine Dark, Skullomania e Hokuto. Doctrine Dark ha un filo che può rivelarsi un'arma devastante oltre che delle bombe, Skullomania dovrebbe essere un combattente travestito da scheletro e Hokuto è una gentil donzella giapponese. Di Pullum e degli altri combattenti non si sa ancora nulla. Il gioco è basato sulla stessa scheda utilizzata per **Star Gladiators**, che, in pratica, consiste in un system 11. Data la somiglianza della scheda della Namco con l'hardware della PSX è probabile quindi che verrà realizzata una perfetta conversione per la console della Sony. Sembra che il prodotto finito verrà presentato al futuro JAMMA show previsto per fine settembre, aspettatevi quindi maggiori informazioni sul gioco nel prossimo numero di Mega Console.

WARZARD

Il primo gioco ad utilizzare la nuova scheda CPS-3 sarà, neanche a dirlo, un nuovo picchiaduro che sembra concentrare tutta l'annale esperienza della Capcom nella realizzazione di questo genere di giochi. Il meccanismo di gioco di **WarZard (Red Earth** in Occidente) sembra infatti la fusione di tutti i beat'em up Capcom prodotti finora. Sono stati inseriti infatti super salti; combo aeree, dash, chain combo e reverse attack oltre che l'uso di armi e incantesimi. Saranno utilizzabili quattro personaggi e due modalità di gioco, una simile ai picchiaduro ispirati a D&D prodotti dalla Capcom mentre l'altra è decisamente più ispirata alla classica meccanica di gioco inaugurata da **Street Fighter 2**. Grazie ad un sistema di password ottenibili al termine di una partita nella modalità ad un giocatore potrete conservare oggetti magici e livello di esperienza ottenuto per poi utilizzarlo nel modo a due giocatori. I boss da affrontare nel 1 Player Mode sembra saranno circa dodici anche se le versioni beta testate ne avevano solo sei. Per quanto riguarda la qualità tecnica del gioco vi basti pensare che vanta ben 36000 colori contemporaneamente, splendidi effetti speciali ed una animazione dotata di una fluidità mai vista in un picchiaduro. Sicuramente sarà il migliore picchiaduro bidimensionale del momento, almeno fino all'arrivo di **Street Fighter 3**.

ULTIMA ORA!!! NOVITA' ECCEZIONALI DAL JAMMA SHOW!

Alla più importante fiera giapponese di coin-op la Capcom ha presentato un filmato di dieci secondi della versione beta di **Street Fighter 3** che ha messo in risalto la sua incredibile qualità tecnica. Sono stati inoltre presentati dieci nuovi personaggi oltre alle nuove versioni di Ryu e Ken; da quanto si è visto sembra che nel nuovo picchiaduro Capcom Chun Li non sia stata inserita! (Aaargh!). Tra le altre novità presentate vi sono un gioco di guida chiamato **GTI Club** ed un beat'em up della Konami dal titolo al momento sconosciuto basato su un hardware sembra più potente del Model 3 Sega. Sempre dalla stessa casa è stato annunciata una versione mista 3D/2D di **Darius** basata su hardware Playstation e la versione poligonale di **Gradius**. Dalla SNK si è visto **Samurai Spirits Amakusa Kourin** dotato di ben diciassette personaggi e **Fuun Super Tag Battle** sequel dell'orrendo **Fuun Mokoushiroku**. L'atteso **Tekken 3** della Namco non è stato presentato, ma la compagnia nipponica sembra abbia fatto intendere che verrà rivelato al più presto. Nel frattempo ha mostrato i sue due nuovi coin-op **Alpine Racer 2** e **Aqua Jet**. Ulteriori notizie sulle novità del JAMMA show vi verranno fornite sul prossimo numero di Mega Console.

X-MEN VS STREET FIGHTER

Il canto del cigno della gloriosa scheda CPS-2 è l'ultima evoluzione dei primi due picchiaduro marveliani della Capcom **X-Men Children Of The Atom** e **Marvel Super Heroes.** Intitolato **X-Men vs Street Fighter**, vanta molto più dei sedici personaggi presi da **X-Men** e **Street Fighter Alpha** oltre che Cammy, Gambit, Rougue e Sabretooth ridisegnati. Particolarità del gioco sono un singolare sistema di combo da eseguire a mezz'aria chiamato Aerial Wave oltre che l'innovativo Variable Attack System. Quest'ultimo consente di scegliere due personaggi contemporaneamente selezionabili durante il gioco tramite la pressione contemporanea dei pulsanti di pugno e calcio forte, mentre giocherete con un personaggio l'altro riposerà e riguadagnerà energia oltre che permettervi di utilizzare particolari combo tra più combattenti.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Un paio di mesi fa vi abbiamo annunciato che la Capcom sta sviluppando una versione per Super NES di **SF Alpha 2** e, ad essere onesti, è la notizia più esaltante che abbiamo appreso negli ultimi secoli. Cronologicamente situato prima di **SF2**, il gioco propone 18 personaggi fra vecchie e nuove conoscenze, provenienti chi dalla serie di **Street Fighter** chi dalla serie di **Final Fight**. Purtroppo, a parte quanto già divulgato, le informazioni disponibili in proposito sono ancora scarse, cosa sorprendente dato che il gioco dovrebbe uscire in Giappone fra poco. Comunque, con la Capcom a produrre il gioco, ci si può tranquillamente aspettare una conversione eccellente e alquanto giocabile. Nulla è ancora dato sapere pure sulla possibilità di una pubblicazione ufficiale del gioco in Europa, ma troviamo difficile credere che un simile successo annunciato come questo non raggiunga anche l'Occidente.

MARVEL SUPERHEROES: WAR OF THE GEMS

Previsto per questo autunno negli Stati Uniti, **MS:WOTG** è un picchiaduro a scorrimento sullo stile di **Final Fight**. Il gioco vi permette di scegliere fra cinque famosi supereroi della Marvel (Spiderman, Wolverine, Capitan America, Ironman e l'Incredibile Hulk) e quindi farvi largo a suon di ceffoni attraverso livelli a scorrimento di proporzioni immense, ognuno pieno fino al soffitto di supercattivi assortiti. Ma questo non è solamente un concentrato di violenza interattiva gratuita; il giocatore deve infatti lavorare anche di cervello onde scegliere l'eroe più indicato ad affrontare ciascun livello. E se non è possibile fare pronostici sul giorno in cui verrà rilasciato **SF Alpha 2**, possiamo affermare con sicurezza che **MS:WOTG** uscirà dalle nostre parti verso la fine dell'anno.

Più vediamo e sentiamo parlare di Turok: Dinosaur Hunter, più noi di MEGA Console andiamo in delirio. E queste ultime immagini, che mostrano alcuni esempi delle scenografie e della 'fauna' del gioco, ci hanno talmente entusiasmato che non possiamo fare a meno di spartirle con voi!

Se avete un amico che possiede un PC, saprete che attualmente il gioco più 'in' per questa macchina è **Quake**. Prodotto dalla Id Software, questo formidabile sparatutto è nientepopodimeno che il sequel del mitico **Doom**, di cui ripropone la meccanica di base assieme a un motore grafico tridimensionale superiore, tanto da permettere ai giocatori di guardare in alto o in basso e di affrontare mostri poligonali ombreggiati dalla testa ai piedi. E' senza dubbio il miglior sparatutto in 3D mai creato, e il bello è che verrà convertito per il Nintendo 64 entro la fine del 1997! Comunque, se l'attesa vi sembra troppo lunga, non preoccupatevi: a Natale la Acclaim farà uscire qualcosa di molto simile, e se ciò che abbiamo sentito dire risponde a verità, sarà anche meglio di **Quake**!

UN UOMO D'AZIONE

Tutto quel che succede in questo gioco di azione distruttiva è mostrato attraverso un'incredibile visuale tridimensionale in prima persona, come se il giocatore guardasse attraverso gli occhi dello stesso eroico guerriero che controlla sullo schermo. Oltre a correre e a saltare dappertutto, Turok è anche in grado di nuotare e scalare superfici ripide assortite, due capacità che sono essenziali non solo per localizzare aree segrete e oggetti bonus, ma anche per addentrarsi sempre più a fondo nei vasti livelli di cui il gioco è composto.

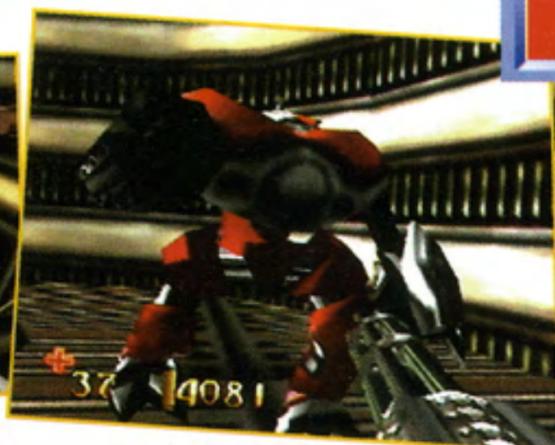
LARGO ALLA FANTASIA

Turok: Dinosaur Hunter è basato sull'omonimo albo a fumetti della Acclaim, che ha come soggetto le avventure di un indigeno americano misteriosamente trasportato in un mondo perduto dove dinosauri primitivi e alieni tecnologicamente progrediti si incontrano! Pur dovendo restare fedeli allo spirito del fumetto, gli autori della versione videoludica (leggi: Iguana) hanno avuto il permesso di aggiungere nuove armi e creature.

TUROK

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
NATALE

STRANI, NUOVI MONDI

A quanto pare, i ragazzi della Iguana non hanno avuto difficoltà a comprimere **Turok** in una cartuccia a 64-Mbit per il Nintendo 64, e promettono un'enorme varietà di terreni e paesaggi. Oltre alle ormai familiari sezioni ambientate in un'umida giungla, ci sono vaste reti di caverne, città costruite sulla cima degli alberi e persino metropoli futuristiche da esplorare. Ognuno di questi scenari avrà un look e un'atmosfera particolari, tanto da influire sul modo in cui il giocatore li attraverserà.

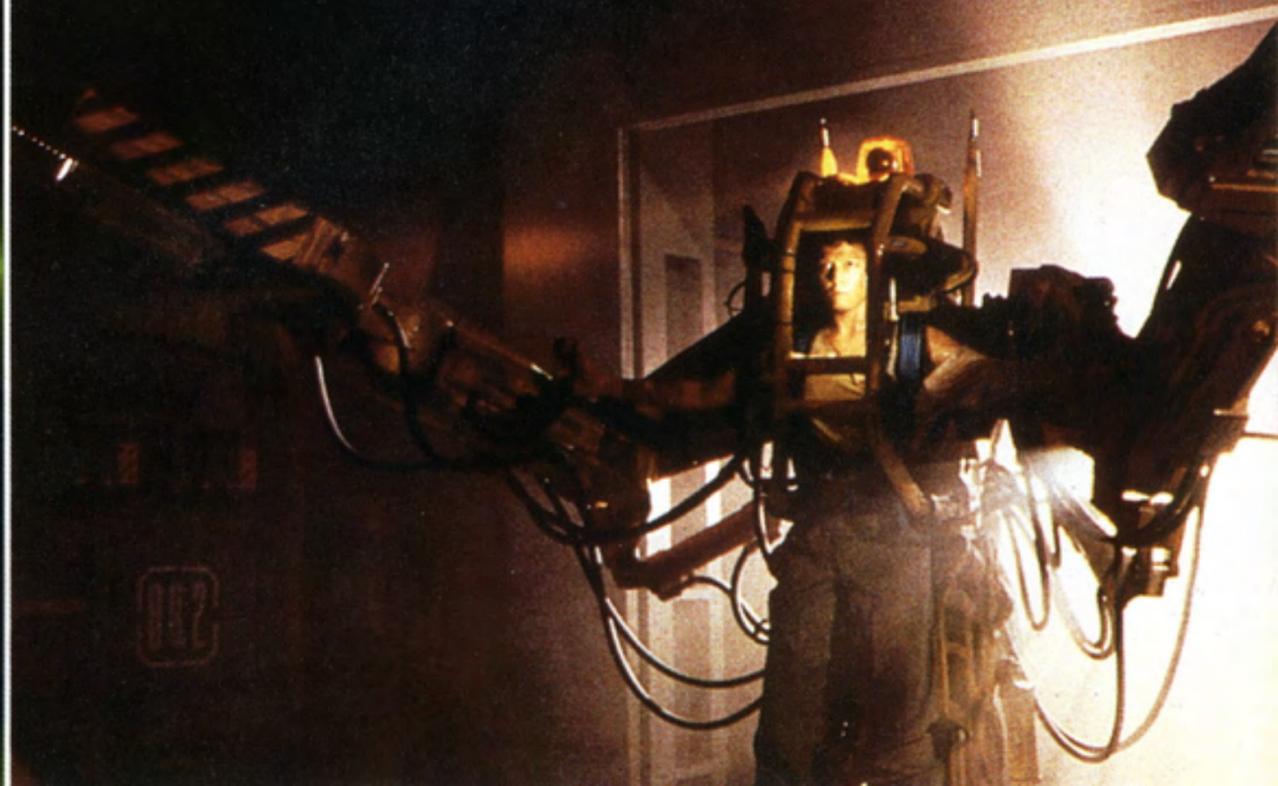
ANIMATI E ANIMOSI

Una delle caratteristiche più notevoli di **Turok** è il corredo di animazioni che interessa le persone e le creature che si incontrano nel corso del gioco. Realizzate attraverso la tecnica del motion-capture, le animazioni contribuiscono a dare al giocatore la sensazione di battersi contro organismi viventi e intelligenti anziché rigidi manichini generati dal computer. Aspettate di vedere l'immenso T-Rex dai denti affilati come rasoi (composto da non meno di 4.400 poligoni!): vi sembrerà di essere finiti dentro il Jurassic Park!

Originariamente destinato a esordire sul Mega-CD, **Alien Trilogy** è stato riposto nel cassetto finché la tecnologia videoludica non è giunta alla sua altezza. E' stato quindi rilasciato per la Playstation circa tre mesi fa ed ora attende di reincarnarsi sul PC. Nel frattempo, questo simil-**Doom** basato sulla celebre trilogia cinematografica di Ripley e degli alieni creati dallo scultore svizzero Hans Rudi Giger ha preso posto sullo scaffale riservato dai negozi specializzati ai giochi per Saturn. E se gli altri titoli su dischetto d'argento non fuggiranno dalla paura alla vista di questo prodotto, forse lo faranno coloro che saranno così incauti da acquistarlo. Magari non in pubblico, ma a casa, dove pochi... possono sentirvi urlare!

ALIEN TRILOGY

LUCI, CAMERA, AARGH!

La cosa buona della trilogia di **Alien** (eccetto l'ultimo film, che di cose buone non ne aveva nessuna) è che spaventava a morte, aveva un'illuminazione molto scarsa e morti a carrettate. Ebbene, **Alien Trilogy** conserva intatte tutte le caratteristiche delle sue controparti cinematografiche. L'illuminazione viene usata con molta sapienza. Molti corridoi sono piuttosto tetri, ma alcuni fanno ancora più impressione per via della luce rossa che si staglia sulle pareti (dandovi l'impressione che ogni ombra potrebbe essere un alieno... o una parete). Alcuni livelli contengono degli interruttori che attivano gli interruttori in altre aree dello stage, cosa che rappresenta un modo per mettere da parte l'atmosfera e creare maggiore visibilità. L'altro modo consiste nel raccogliere una delle torce. Tuttavia, queste torce hanno un'autonomia limitata, quindi assicuratevi di non finire in una stanza buia come la pece e piena di nemici proprio mentre la torcia si spegne!

SCANNATELI VIVI!

In precedenza abbiamo menzionato gli innumerevoli decessi che hanno luogo nei film della serie di **Alien**. Beh, quello che ci siamo dimenticati di dire è che innumerevoli decessi hanno luogo anche nel gioco. E spesso il deceduto siete voi! Ogni varietà di creatura aliena ha trovato posto nel Saturn, dallo Strizzafaccia (Facehugger) all'alieno "canino" e tutto ciò che sta in mezzo. A tentare di uccidervi sono anche, strano a dirsi, plotoni di insoliti soldati umani della Compagnia. Dio solo ne conosce il motivo. E non è che abbiano stretto un'alleanza con gli alieni o qualcosa del genere. Comunque, il nostro compito non è di capire il perché delle cose, ma di far sì che gli alieni muoiano! Gli Strizzafaccia sono probabilmente le creature più facili da uccidere. Seguono in questa graduatoria gli esseri umani ostili; ma gli alieni adulti sono delle autentiche belve. Le creature più difficili da distruggere sono probabilmente gli Spaccatorace (Chestburster), in quanto sono piccolissimi, velocissimi e incredibilmente coriacei. In termini di nocività, comunque, non sono così pericolosi quanto un alieno canino o un alieno umanoide. Come dire: se lo conosci, lo eviti (o l'uccidi).

PAPI, MI COMPRI UNO SCUD?

Sappiamo tutti perché la gente gioca con i videogames. E' per le armi di fuoco. Tutti i migliori giochi offrono delle armi da fuoco e non c'è ragione per cui **Alien Trilogy** debba essere diverso dagli altri. Pur iniziando con una pistola da quattro soldi, nei livelli più avanzati il giocatore può trovare, sparse qua e là, innumerevoli armi migliori. Più ci si addentra nel gioco, più potenti esse diventano (e più pericoli si affrontano). Per esempio, il primo stage nasconde un fucile a pompa, il secondo un lanciafiamme, e così via fino all'incredibile Smart Gun collegato al fucile a impulsi con lanciarazzi incorporato. Le munizioni per tutte le vostre armi sono limitate, quindi è il caso che ne cerchiate quante ne potete in ogni livello. E ricordatevi che ricaricare la vostra arma dopo che ogni cartuccia è stata consumata ritarda il vostro colpo successivo. Ciò può esservi facilmente fatale quando affrontate un alieno di grossa taglia da vicino. Volete un consiglio? Datevela a gambe e sparate da lontano!

SHOTGUN

FLAMETHROWER

PISTOL

SMARTGUN

PULSE RIFLE

AMMAPPATEO'!

Benché la Probe abbia fatto del suo meglio per evitare che i livelli sembrassero sempre gli stessi (e infatti i corridoi non sono tutti ricavati dagli stessi blocchi), è sempre possibile perdersi nei labirintici livelli del gioco. Anzi, è facilissimo perché a volte, quando si corre in preda al panico, è difficile vedere dove si sta andando. Fortunatamente, Ripley (il vostro personaggio) ha una memoria molto buona e quindi può rammentare la struttura di ogni corridoio o stanza che ha attraversato. Basta premere il tasto di pausa perché lo schermo della mappa appaia sullo schermo. Mappa che, per inciso, luccica nell'oscurità: miracoli della mente umana! Se siete dei ficcanaso e volete sapere istantaneamente dove si trova ogni cosa, cercate il computer cartografico (Automapper) nascosto in ogni stage. Una volta venuti in possesso di questo gingillo, l'intero mondo cartografico di **Alien Trilogy** si aprirà ai vostri occhi.

SOLDI ACIDI

Non si potrebbe mai accusare **Alien Trilogy** di avere delle manchevolezze dal punto di vista tecnico. Beh, a dire il vero potreste farlo, ma non sarebbe in grado di ascoltarvi perché è soltanto un gioco. E avreste anche torto a farlo, perché **Alien Trilogy** eccelle tanto nella grafica quanto nel sonoro. I movimenti di tutti i nemici sono il frutto di un grande lavoro svolto nello studio statunitense della Probe per l'impiego del ***motion capture***, e si vede, specialmente nel modo terrificante in cui gli alieni si dimenano mentre si spostano. Quanto all'audio, oltre il 60% degli effetti sonori sono tratti di peso dai film: le vostre orecchie potrebbero non esservene grati, perché sono tutti piuttosto agghiaccianti. E per chiudere in bellezza, **Alien Trilogy** ha uno dei commenti musicali più inquietanti e più insinuanti che orecchio umano abbia mai udito. Ben fatto, Probe!

BENI DI CONSUMO

E' triste vedere che gli esseri umani del futuro si muovono in una società capitalistico-materialista, dove l'acquisizione di nuovi beni di consumo è venerata sopra ogni cosa. A ben vedere, però, questa situazione presenta anche un risvolto positivo. Grazie ai suoi istinti da figlia dell'Occidente, Ripley è ben disposta a mettere le proprie mani su tutta la merce che viene depositata davanti ai suoi piedi nel supermercato che si nasconde in questa guerra interplanetaria. Senza questi aiuti Ripley vivrebbe probabilmente meno del previsto. Alcuni degli oggetti proposti hanno una funzionalità immediatamente riconoscibile, come i corpetti anti-acido che proteggono il giocatore dal sangue tossico e corrosivo degli alieni morti, o i "medikit" che restituiscono al giocatore l'energia perduta. Altri, come gli occhialini a raggi infrarossi, non entrano in gioco fino alla fase più avanzata dello stage. Altri ancora, come le "ID cards", non servono praticamente a nulla nell'ambito del gioco, ma sono richiesti per completare il livello.

ACID ARMOUR

AUTO MAPPER

SHOULDER LIGHT

BOOTS

ADRENALINE SHOT

ENERGY

NIGHT VISION

ID CARD

MEDIKIT

COMMENTO

Benché **Alien Trilogy** sia stato in cantiere per moltissimo tempo (quasi due anni), la data scelta per il suo rilascio lo pone in opposizione ad **Exhumed**. Tuttavia, i due giochi si somigliano come il giorno e la notte. L'elemento più importante di **Alien Trilogy** è la sua atmosfera, resa da efficaci effetti sonori e una grafica eccellente. Ne risulta un gioco ricco di tensione e in grado di spaventarvi a morte. Non si sa mai che cosa si nasconde dietro l'angolo (anche se di solito è qualcosa di orribile) e si passa tanto tempo sia a morire che ad uccidere. I patiti dei film e tutti gli appassionati di azione distruttiva si sentiranno come a casa loro. L'unico neo di **Alien Trilogy** è il fatto che il gioco può diventare un po' monotono dopo un paio d'ore, ma è comunque possibile salvare la propria posizione e tornare quando si è pronti ad entrare nuovamente nella mischia. **Alien Trilogy** non è un prodotto particolarmente originale, ma è senza dubbio un eccellente esempio di sparatutto in prima persona alla **Doom.**

Paolo

COMMENTO

Né la Probe né il Saturn ci hanno deluso. Questa è una stupenda conversione di un titolo superlativo. Pochi sono i giochi tratti da un film che abbiano restituito con precisione l'atmosfera e lo spirito dell'opera originale, ma **Alien Trilogy** fa parte di quei pochi, e la sua struttura di gioco è un capolavoro di tensione e terrore. Qualcosa di simile a quelle che erano le emozioni di Ripley nei film insegue il giocatore mentre questi incede nell'oscurità. C'è suspense, un senso di claustrofobia, il fastidioso "beep" del radar portatile e, naturalmente, lo shock che si subisce quando un mostro grosso quanto un uomo, un mostro che si è rifiutato di stendersi e morire, esce fuori da una porta che si credeva essere un'uscita. La perfezione del 3D, la musica (migliore di quella proposta dalla versione Playstation) e il ritmo spedito quasi scompaiono sullo sfondo, ma questo non è altro che la prova di quanto avvincente sia la struttura di gioco. Un classico sotto tutti gli aspetti.

Fabio

ALIEN TRILOGY

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPARATUTTO 3D

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92
▲ Sprite animati in modo esemplare e fondali imponenti
▼ Essendo sprite, gli alieni appaiono spesso piatti quando si girano

SONORO 92
▲ Musiche lugubri e lunghe parentesi silenziose che fanno onore all'atmosfera delle pellicole
▼ Alcuni brani per sintetizzatori stridono con lo spirito del gioco

GIOCABILITÀ 93
▲ Lasciarsi trascinare nel vortice di sangue e orrori che è **Alien Trilogy** è molto facile
▼ Non ci sono poi così tante cose da fare e da vedere

LONGEVITÀ 89
▲ Missioni a carrettate che diventano progressivamente più difficili: giocherete volentieri sino alla fine
▼ Una volta completato, il gioco perde fascino

GLOBALE 91
Una delle migliori licenze cinematografiche e una indovinata trasposizione di un mito del grande schermo: un'occhiata se la merita!

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA

Sapete cosa succede se un colosso come la Pepsi decide che i videogiochi sono il modo migliore per diffondere la bevanda tra i ragazzi? No? Bene, ve lo dico io. Va dalla Sega e assolda la famosa casa di produzione videoludica allo scopo di sponsorizzare un gioco sullo stile di un picchiaduro, con l'unica clausola di poter inserire il marchio Pepsi dappertutto e non solo.
Sta di fatto che la Sega in collaborazione con la diretta concorrente della Coca Cola ha realizzato questo **Fighting Vipers** spudorato clone di Virtua Fighters con cui condivide la struttura di gioco. I personaggi del gioco sono dieci tra personaggi selezionabili e boss. Rispetto a **Virtua Fighter** bisogna ammettere che le mosse a disposizione per ogni personaggio sono davvero moltissime e sono state inserite combinazioni, prese e, addirittura, colpi speciali dagli effetti devastanti. Un'altra innovazione è il fatto che non si combatte più su spazi delimitati ma all'interno di arene chiuse. Questo vuol dire che non esiste più il famigerato "Ring Out" ma è possibile sfruttare queste caratteristiche del campo per infliggere danni all'avversario. Per non parlare di quando si sferra l'ultimo colpo utilizzando una tecnica speciali. Il muro del ring viene letteralmente sfondato con effetti spettacolari e tanto di replay che riassume le ultime mosse. Non solo, il replay viene sfruttato anche quando uno dei giocatori perde alcune parti dell'armatura. Ognuno di loro, infatti, può contare su di rinforzi che li proteggono dai colpi. Quando, però, questi vengono colpiti più volte si disgregano lasciando il giocatore senza difese. Per il resto il gioco è identico al vecchio **Virtua Fighter**, basta vedere chi lo ha sviluppato ovvero la mitica AM2.

PEPSI MAN

Non è una barzelletta ma esiste veramente. Il personaggio nascosto del gioco, infatti, non è il fratello, il cugino o lo zio dell'amico della sorella del padre del marito di mia nonna, ma il simbolo della Pepsi, il divertente, originale e, soprattutto, gasatissimo Pepsi Man. Vi chiederete, cos'è il Pepsi Man; a prima vista assomiglia a Dural di **Virtua Fighter** tranne che per una striscia colorata sul petto riportante la scritta, indovinate un po', Pepsi. Le sue mosse combinano un po' tutte le tecniche dei vari personaggi ed è, naturalmente, un osso duro da battere. Per giocare contro di lui non bisogna fare niente in particolare, durante il gioco, infatti, apparirà il messaggio di entrata di un secondo giocatore e verrà selezionato il Pepsi Man. Eppoi ci lamentiamo della pubblicità occulta.

PERSONAGGI

GRACE
Il primo personaggio di **Fighting Vipers** è una bellissima pattinatrice di colore. Inutile dire che le sue mosse sono molto veloci e potenti e che si tratta del classico personaggio consigliato ai principianti.

BAHN
Dite pure quello che volete, ma Bahn è identico a Jotaro Kujo di Jojo. Le sue mosse sono lente ma molto potenti, soprattutto quelle speciali. Bahn non è certo un personaggio per esagitati in quanto la lentezza nei movimenti lo rende adatto a persone dotate di molto sangue freddo.

RAXEL
Per la serie viva la fantasia per i nomi, vi presentiamo la "Fighting Version" di Axel Rose dei Guns & Roses. Beh, se devo essere sincero sembra più un David Bowie alla vecchia maniera ma non è questo quello che fa di questo personaggio una star. Le sue mosse sono potenti e veloci ed è difficile prenderlo di sorpresa. Insomma, un vero duro, di aspetto e di fatto.

TOKIO
Chissà dov'è nato questo personaggio. Che sia originario del Sudan? Boh, sta di fatto che Tokio è uno specialista dei calci e può contare su terrificanti combinazioni. Decisamente uno di nostri personaggi preferiti.

SANMAN
Questo non abbiamo mai capito cosa o chi rappresenti. Insomma, più che un lottatore, sembra un bidone dei rifiuti dotato di braccia e gambe. Gli occhiali da motociclista poi non siamo proprio riusciti a spiegarceli. Comunque non fatevi ingannare dalle apparenze perché Sanman è un avversario temibile soprattutto per via delle prese.

JANE
Una donna dura che più dura i così non si può. La sua specialità sono i pugni e, in effetti, questo energumeno travestito da donna molla dei cartoni in grado di dimezzare l'energia dell'avversario. Peccato che sia lenta come una lumaca altrimenti sarebbe il personaggio più forte del gioco.

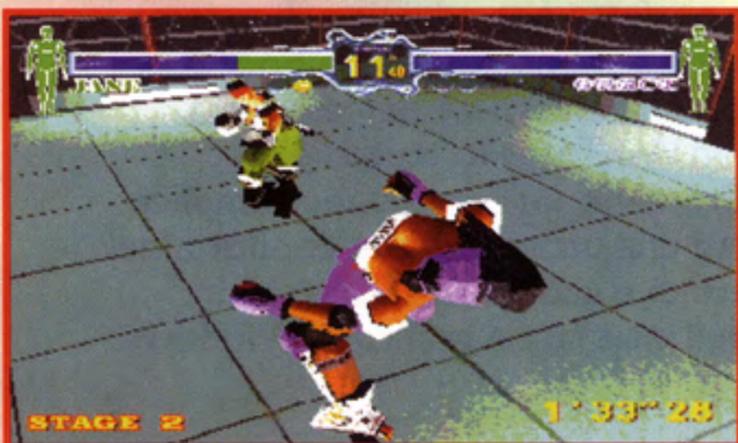
HONEY
Un altra donzella, questa volta però, si tratta di una specie di ballerina con manie angeliche, fatto dimostrato dalle alette che ha sulla schiena. Honey è molto veloce ma i suoi colpi non farebbero male nemmeno a una mosca. Detto francamente, qui in redazione non la reputiamo come uno dei personaggi migliori del gioco.

PICKY
Il moccioso della situazione. Picky usa come arma un letale skateboard che usa più per tirarlo in testa alle persone che come mezzo di locomozione. La sua particolarità è di essere particolarmente veloce e imprevedibile, soprattutto nell'evitare gli attacchi avversari.

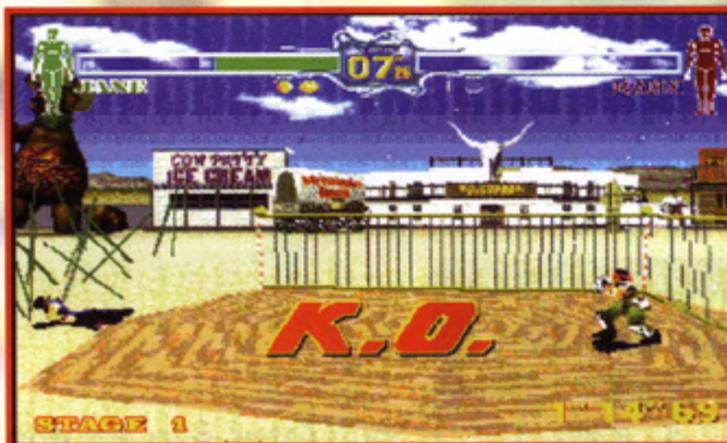
MAHLER
Il boss. Cattivo che più cattivo di così non si può. Mahler racchiude in se tutte le caratteristiche dei vari lottatori ovvero Velocità, potenza e tecnica. Se dobbiamo essere sinceri non è che sia poi questo mostro di forza ma essendo l'ultimo avversario da battere è giusto che venga un po' esaltato.

COMMENTO

Fighting Vipers è praticamente una versione di **Virtua Fighter** con un vestito differente firmato Pepsi. Non è un brutto gioco, anzi, direi addirittura che si tratta del miglior picchiaduro 3D attualmente disponibile per Saturn ma siamo ancora lontani da quello che può rappresentare un capolavoro come **Tekken**. In **Fighting Vipers**, infatti, manca ancora un filo conduttore o una storia come nel gioco della Namco e, a parte l'animazione iniziale, i programmatori non si sono sprecati più di tanto fatto dimostrato che quando si termina il gioco l'unica "ricompensa" e un replay delle ultime azioni dei vari combattimenti e qualche schermata statica rappresentante il personaggio utilizzato in varie situazioni. Se volete un consiglio vi direi di aspettare a comprare un titolo come questo ma piuttosto aspettare che esca **Street Fighter Gaiden** o **Star Gladiators**.

Diego

COMMENTO

Fighting Vipers è sicuramente superiore al suo predecessore **Virtua Fighter** ma siamo ancora lontani dai livelli qualitativi a cui ci ha abituato **Tekken**. In effetti il gioco della Namco è ancora molto superiore rispetto alle produzioni per Saturn e questo non solo dal lato tecnico ma anche per quanto riguarda la struttura in se. In **Tekken** è stata introdotta una trama di gioco, con delle sequenze introduttive e finali per ogni personaggi mentre in **Fighting Vipers** tutto questo manca. L'unica cosa positiva di Fighting Vipers sono le mosse a disposizione del giocatore ma per il resto rimane una versione un po' più aggiornata di **Virtua Fighter**. Naturalmente, non essendoci poi molti titoli del genere per la console Sega, **Fighting Vipers** rimane tuttora la scelta migliore per chi possieda questa console e voglia acquistare un picchiaduro 3D anche se, personalmente, aspetterei di vedere **Street Fighter Gaiden**.

Bio Masso

CASA PRODUTTRICE
SEGA/PEPSI

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 87
▲ Poligoni ben definiti e animati
▼ Ogni tanto scompare qualche muro o piattaforma

SONORO 85
▲ Musiche frenetiche e di ottima qualità
▼ Gli effetti sono molto scarsi e ripetitivi

GIOCABILITÀ 92
▲ Inutile dire che la Pepsi non si è risparmiata per reclamizzare il gioco che già di per se è piuttosto affascinante

LONGEVITÀ 75
▼ Troppo facile da portare a termine

GLOBALE 82
In breve una sorta di **Virtua Fighter** targato Pepsi. Peccato che non regalino insieme una lattina, almeno si poteva bere

IN EDICOLA

SOLO LIRE 24.900

rivista + floppy disk

WinTotus è lo strumento perfetto per ogni tipo di sistema **Totocalcio**, sia che il vostro sistema conti solo poche colonne, sia che ogni settimana investiate per esso una somma considerevole. Con WinTotus lo studio e la realizzazione di sistemi diventano un'operazione semplice e piacevole, grazie anche ad una progettazione condotta nel massimo rispetto della facilità d'uso e intesa allo sfruttamento completo dell'interfaccia grafica di Windows.

VIRTUAL SPORT CITY

FIERA DI MILANO 27 NOVEMBRE - 1 DICEMBRE 1996

SALONE DELLE ATTREZZATURE, DEGLI ACCESSORI, DELL'ABBIGLIAMENTO PER LO SPORT E IL TEMPO LIBERO

LO SPORT MULTIMEDIALE TRA LE CENTO DISCIPLINE SPORTIVE PRESENTI A SPORT CITY

VIRTUAL SPORT CITY: un'isola multimediale dove sfidare i grandi Campioni, provare nuovi giochi, tentare record prestigiosi.

E ancor più: l'occasione per lasciarsi guidare dalle nuove tecnologie all'apprendimento veloce di sport mai praticati prima, in un vero e proprio allenamento virtuale.

CHE COS'È SPORT CITY EXHIBITION?

È l'appuntamento con lo Sport ed il Tempo Libero che in Fiera Milano coinvolgerà Aziende e grande pubblico in una nuova formula fieristica.

È grande spettacolo sportivo interattivo.

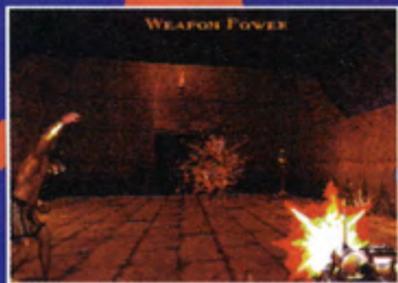
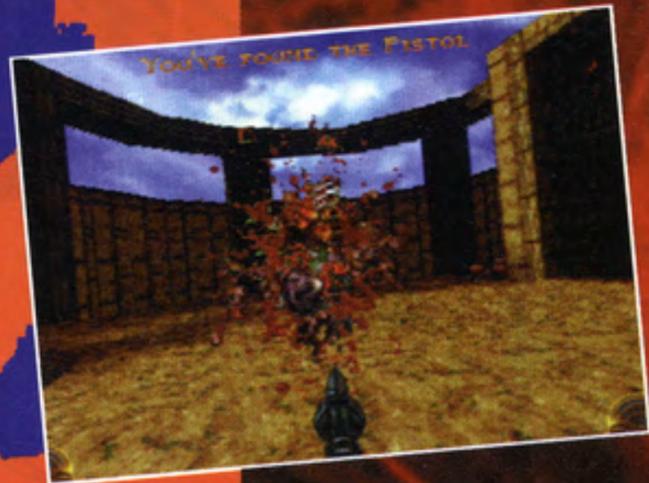
E a SPORT CITY...
• Virtual Sport City • Salone dello Sci e degli Sport Invernali
• SAMCO Salone delle Arti Marziali e della Cultura Orientale
• Calcio • Nuoto • Atletica • Basket • Salone del Pattinaggio
• Salone del Fitness Beauty & Wellness • Nutrition & Sport
• Golf City • Salone del Camping, dell'Avventura e del Tempo Libero • Pesca • Salone del Tiro a Segno Sportivo • Speciale Area Ciclismo • Arco City • Subacquea • Tennis...

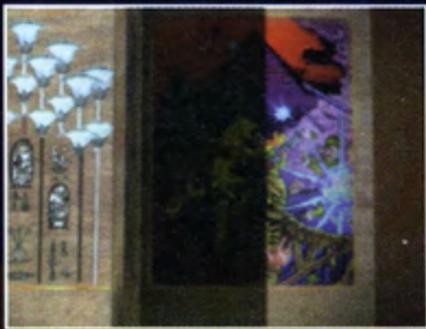
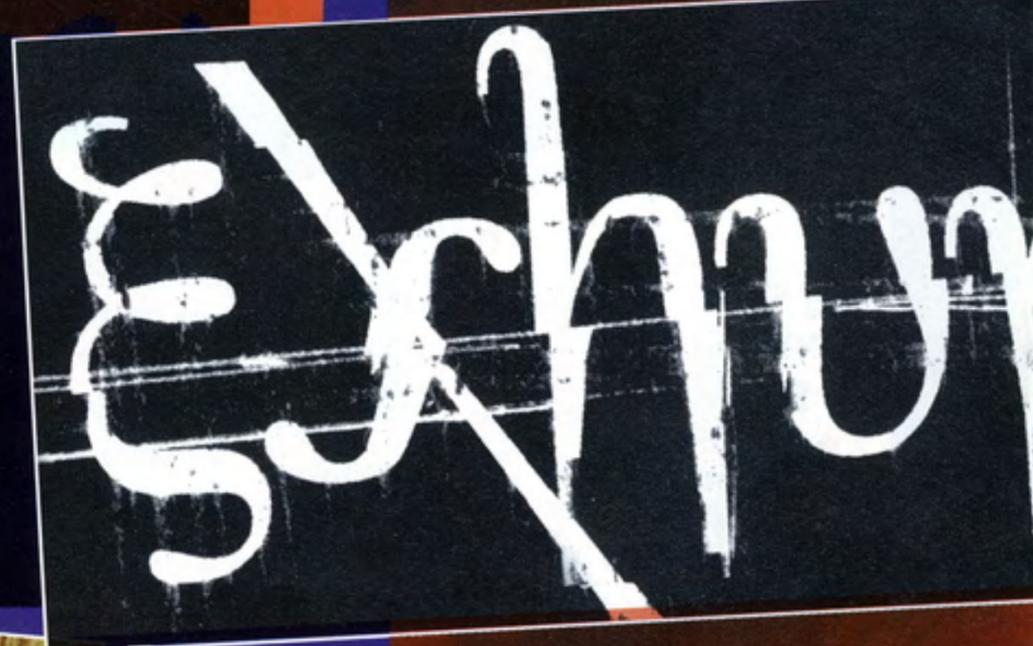
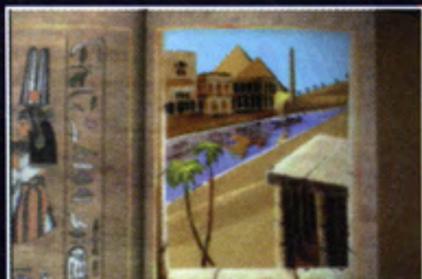
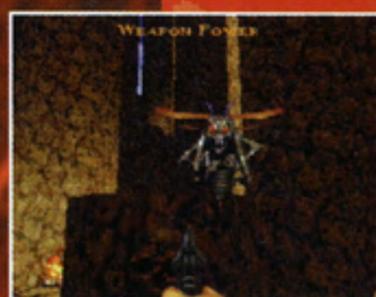
e molto altro ancora...

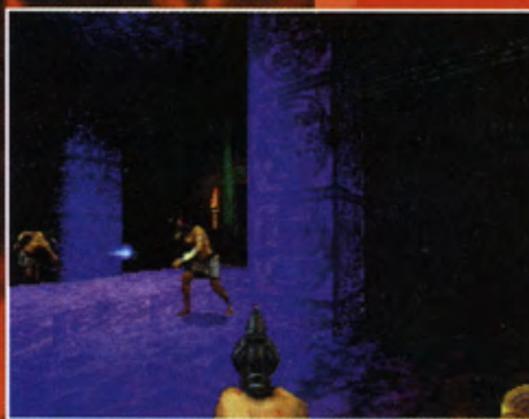
Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Telefono 051/6646624 - Telefax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY

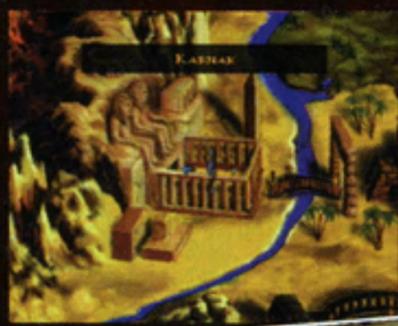
MIAS ASSOSPORT

Mercato Internazionale dell'Articolo Sportivo e del Campeggio

All'inizio c'era **Wolfenstein 3D**, uno shoot 'em up in prima persona di ottima fattura che cambiò il modo di realizzare e valutare gli sparatutto in 3D. Era raffinato, era violento, e grazie alla sua struttura di gioco anti-nazista, fu bandito in Germania. **Wolfenstein 3D** era una meraviglia della tecnologia videoludica e la Id Software, che lo realizzò, fu salutata come la compagnia di programmatori più valente nel settore. Tuttavia, neppure **Wolfenstein 3D** poteva prepararci a quello che sarebbe venuto in seguito... **Doom**, il seguito di **Wolfenstein**, si avventò sul PC nel 1991 e portò il genere dei "giochi di corridoi" (così li chiamano i giapponesi) a nuovi livelli di depravazione. Era un travolgente festival della violenza... e benché non avesse nulla a che fare con i nazisti, fu anch'esso bandito in Germania. Per una questione di principio, senza dubbio. Recentemente, **Doom** è stato soppiantato nel cuore degli appassionati dal suo seguito poligonale, **Quake** (anch'esso bandito in Germania, naturalmente), e da tutta una serie di imitazioni, fra cui l'ottimo **Duke Nukem 3D** (che i tedeschi, stranamente, non possono gustarsi). Bene, ma... che cosa ha a che fare tutto questo con la Sega? Beh, oltre al fatto che sia **Doom** che **Quake** sono destinati ad apparire sul Saturn verso la fine dell'anno in corso, quest'ultima creazione della Lobotomy è il primo titolo Saturn a utilizzare il formidabile motore grafico 'Build': lo stesso usato in **Duke Nukem 3D**, per intenderci. Quali risultati ha prodotto questo motore sul Saturn? Questa, cari lettori, è la domanda da sei milioni di dollari...

AVVENTURA AZTECA

Una delle differenze più rilevanti fra **Exhumed** e i molti cloni di **Doom** attualmente in circolazione sta nel soggetto del primo. **Exhumed** è ambientato nell'Egitto degli anni Venti, quindi va da sé che il gioco proponga tutta una serie di tombe, sarcofaghi e piramidi. Voi siete Leigh Singer, un archeologo che viene suo malgrado coinvolto in una crisi nazionale quando il suo elicottero viene fatto precipitare in quel della Valle di Karnak. Avventurandovi nella città di Karnak, venite avvicinati dallo spirito del Re Rameses III, il quale vi mette al corrente di un piano diabolico che ha come fine la resurrezione del suo corpo e il suo utilizzo da parte delle forze del male. A voi il compito di mandare a monte l'intero nefasto progetto!

L'introduzione viene narrata attraverso un vecchio libro

In Exhumed, anche una semplice pistola può essere molto gratificante da usare: ogni creatura esplode in un tripudio di sangue e visceri!

MOSTRI MUMMIFICATI

Come avrete ormai indovinato, non vi aggirerete per queste tombe da soli. Nossignori! Le forze dell'occulto vogliono fermarvi e assumono quindi la forma di un esercito di morti viventi e creature possedute che giacciono nell'ombra. All'inizio del gioco affronterete nemici relativamente deboli come ragni velenosi e mosche assassine, ma via via che vi addentrerete nel gioco vi imbatterete in guardie col volto del dio Anubis, mummie, pesci piraeature possedute che giacciono nell'ombra. All'inizio del gioco affhe, a prescindere dal tipo di arma usata, ognuno di questi nemici, una volta colpito, esplode in un tripudio di sangue e visceri!

PASSAGGIO A LIVELLO

Un'altra caratteristica innovativa di **Exhumed** è la struttura dei livelli. Anziché avvicendarsi attraverso gli stage in maniera lineare, certi livelli presentano uscite multiple, ognuna delle quali conduce a nuove aree. Nel corso del gioco verrete in possesso di sei artefatti magici che conferiranno al vostro personaggio nuove capacità fisiche (saltare più in alto, respirare sott'acqua, levitare, eccetera) e tornando ai livelli già espugnati potrete usare questi oggetti per raggiungere luoghi precedentemente inaccessibili. Questo dà al gioco una dimensione da RPG e voi dovete veramente esplorare con scrupolosità il vostro ambiente se volete individuare alcune delle uscite nascoste.

IL NUOVO LP DEGLI OSIRIS

Come ogni valido clone di **Doom**, anche **Exhumed** offre al giocatore un intero arsenale di armi offensive (e quando mai un'arma è stata inoffensiva?), sia umane che inumane. Potete scegliere fra otto strumenti di distruzione: machete, pistola, mitragliatore, bomba, lanciafiamme, amuleto magico, anello di fuoco e la potentissima asta di Ra. Distruggendo i nemici e fracassando il vasellame del luogo farete venire alla luce delle sfere azzurre che potrete usare come munizioni per l'arma di vostra scelta. Questo aggiunge un elemento di strategia alla vicenda, in quanto occorre dare potenza alla varie armi in base alla situazione in cui ci si trova.

TEMPO DI EROI

La sequenza introduttiva di **Exhumed** presenta la voce dell'uomo che si nasconde dietro un migliaio di trailer in lingua inglese. Potrete non conoscere il suo nome (noi non lo conosciamo) ma riconoscerete senz'altro la sua voce. Specie quando dice "ma qualcosa è andato storto". Noi quasi ci aspettavamo qualcosa del tipo "è uno sbirro che vive pericolosamente" o "ed ora combatte per l'unica cosa in cui crede..."

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO 3D
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

E QUESTO PULSANTE COS'E'? AAAGGGHH!!!

Exhumed ha la sua bella dose di ostacoli messi apposta per privarvi della poca energia che avete. Proiettili di fuoco, distributori automatici di frecce, lame oscillanti, pareti schiaccianti, sabbie mobili, lava, paludi venefiche... c'è davvero l'imbarazzo della scelta. E in cima a tutte queste insidie ambientali, ci sono anche diversi tranelli e puzzle ben congegnati che possono risultare fatali agli esploratori meno cauti. Per esempio, in una caverna sotterranea troverete un interruttore dall'aspetto importante: premetelo e le pareti si chiuderanno attorno a voi, intrappolandovi finché non soffocherete. Bella trovata!

Raccogliete la chiave e scatenerete un diluvio di globi di fuoco

La stessa cosa si verificherà in questo punto, solo che i globi di fuoco saranno numericamente inferiori. Però fanno male lo stesso

COMMENTO

Sono un grande appassionato degli sparatutto in prima persona per PC e in un primo tempo dubitavo che il Saturn potesse gestire a dovere un titolo normalmente giocato su un Pentium da cinque milioni. Ebbene, mi sbagliavo di grosso! **Exhumed** è esteticamente superbo, con una grafica eccezionalmente fluida e alcuni dei più sorprendenti effetti di illuminazione dinamica mai visti sulla macchina della Sega. L'ormai classica struttura di gioco stile "cerca e distruggi" è tanto entusiasmante quanto gratificante, mentre la struttura non lineare dei livelli è un colpo di genio. Anzi, direi che **Exhumed** è più bello sul Saturn che sul PC! Molte persone vi diranno che questo è un gioco da usare come dignitoso passatempo in attesa dell'uscita (prevista per la fine dell'anno) di **Doom**, ma per quanto mi riguarda **Exhumed** è anche meglio del classico targato Id.

Paolo

COMMENTO

Le prime versioni di **Exhumed** erano notevoli, ma il prodotto finale è semplicemente straordinario, con una velocità e una fluidità che solo la versione PC di **Quake** può vantare. **Exhumed**, a mio parere, vince il paragone con la versione Playstation di **Doom** per molte ragioni. La grafica è sostanzialmente migliore, con effetti di illuminazione usati in maniera assolutamente innovativa. E la struttura di gioco vanta tutta una serie di elementi inediti come il saltare, i ***laser gates***, l'arrampicarsi sui muri e così via, che danno al gioco uno spessore che manca in altri esempi di questo genere. Questo non è assolutamente un surrogato di **Doom**, è un capolavoro a sé stante.

Fabio

CONTROL FREAK

Il protagonista di **Exhumed**, Leigh, è un tipo piuttosto agile. Può correre, saltare, nuotare e persino volare. Questo è un passo avanti rispetto a giochi come **Doom** dove il personaggio principale può solamente correre, e il sistema di controllo aderisce molto bene al joypad del Saturn. Inoltre, Leigh ha la capacità di guardare in alto e in basso, cosa che può tornare utile per trovare segreti o affrontare un attacco nemico da un'altezza differente.

GRAFICA 92
▲ Fondali in texture-mapping dettagliati e ottime animazioni
▼ Sprite un po' blocchettosi nei primi piani

SONORO 92
▲ Musiche splendide in tono con l'ambientazione egizia del gioco ed effetti sonori indovinati, specie quelli che interessano le armi

GIOCABILITÀ 94
▲ Veloce, frenetico, violento, stimolante, affascinante... insomma, un mito!

LONGEVITÀ 95
▲ 27 livelli di azione impegnativa e nessuna vita
▼ Non c'è alcuna opzione di gioco in link, quindi non è possibile giocare con un amico

GLOBALE 94
Se avete un Saturn non potete assolutamente farne a meno: **Exhumed** è il nuovo re degli sparatutto in 3D!

SI RINGRAZIA
GAMELAND PER IL CD

TOK presenta molte delle caratteristiche dei precedenti beat'em up della Capcom, perfettamente amalgamati in un avvincente picchiaduro realizzato con una notevole ricerca dei dettagli oltre che con una qualità grafica di tutto rispetto. La meccanica di gioco consiste nell'eseguire svariate missioni con lo scopo di favore il proprio esercito coinvolto in una guerra scoppiata nella Cina di diversi secoli fa. La lunghezza dei livelli varia da missione a missione: potrete trovare stage sia estremamente vasti sia talmente piccoli da essere ambientati in una sola stanza. Lungo il percorso potrete trovare numerosi item che vi forniranno un notevole aiuto per portare a buon fine la vostra missione. Questi vanno dai semplici punti bonus (sempre utili per ottenere una vita extra) a numerose pietanze tipiche cinesi (come i yaozi, i mitici ravioloni al vapore) essenziali per recuperare l'energia perduta durante i combattimenti. Passiamo ora alle le armi speciali che vanno a sostituire quelle standard dei protagonisti fino a che i vostri avversari non riescono a disarmarvi. Queste ultime spaziano dal semplice pugnale da lancio a possenti spade e mazze con le quali potrete mutilare e schiacciare con inaudita violenza chiunque vi si pari davanti. Fra le armi speciali la migliore è senza dubbio la luccicante Seiken che vi fornirà grazie alla sua lama incantata un potenziale offensivo devastante. L'ultimo item a disposizione è un piccolo gong che, non appena raccolto, vi permetterà di richiamare il vostro cavallo aggiungendovi così sia potenza d'attacco sia una maggiore resistenza ai danni.

TENCHI O KURAU II
(WARRIORS OF FATE)

Impadronirsi dell'esecuzione di tutte le combo è essenziale per poter terminare il gioco

Oltre alle super mosse descritte nel manuale ve ne sono alcune segrete

Terminare il gioco con solo dieci crediti a disposizione è un'operazione tutt'altro che semplice

COMMENTO

Tenchi o Kurau II non sarà certo un titolo innovativo dotato di una grafica straordinaria ed una complessità senza pari ma ciò non toglie che sia uno dei picchiaduro più divertenti da giocare tra quelli usciti per le 32-bit. A differenza di **Guardian Heroes** infatti **ToK** vanta una grafica più pulita ed una meccanica di gioco decisamente più immediata senza però peccare di semplicità. Se parliamo della qualità della conversione non si può che lodare la Capcom per la brevità dei caricamenti e per il notevole impegno nel conservare tutte le caratteristiche del coin-op, perfettamente convertito. In breve questo è un titolo perfetto per chi cerca l'azione, la frenesia ed il divertimento che solo i picchiaduro Capcom possono fornire.

Diego

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

DALL'ANTICA CINA CON FURORE...

Una delle caratteristiche più interessanti di **Tenchi o Kurau II** è la notevole diversità dello stile di combattimento e delle caratteristiche dei cinque personaggi. Inoltre ogni combattente, oltre del consueto colpo/smart bomb, è dotato di diverse mosse speciali (di cui alcune segrete) importate dai classici picchiaduro ad incontri Capcom. I movimenti per ottenere alcune di queste mosse sono standard per ogni personaggio mentre le più potenti e caratteristiche variano a seconda dello stile usato. Ultimo elemento da considerare consiste nella presenza di combo da eseguire premendo rapidamente il tasto d'attacco, ultimabili poi con una final special move eseguibile muovendo rapidamente il controller prima in alto e poi in basso.

Vediamo ora i cinque eroi in dettaglio:

Kanu: Anche se abile nell'uso del naginata, questo possente guerriero ama stroncare la vita dei propri avversari con le proprie mani quindi utilizza la sua particolare lancia solo a cavallo. Senza di essa comunque riesce a difendersi particolarmente bene soprattutto grazie al suo considerevole peso che rende le sue cariche micidiali ed ad una utile presa speciale che gli permette di spezzare la schiena ai propri avversari mentre evita eventuali attacchi saltando.

Chouhi: Anche questo sfregiato combattente ama affrontare i propri nemici a mani nude forte di una tecnica di combattimento che si adatta più ad un wrestler dei giorni nostri che ad un eroe dell'antica Cina. I suo i colpi speciali infatti hanno nomi decisamente familiari per chi segue la WWF come ad esempio il Canadian Back Breaker, il Back Drop oppure il potentissimo Pile Driver di streetfighteriana memoria.

Choun: Sempre dallo storico picchiaduro ad incontri della Capcom deriva il colpo speciale utilizzato da Choun, chiaramente ispirato all'imitatissimo shoryuken. Questa tecnica è particolarmente letale se unita ad una carica che vi permette di scattare all'interno di un gruppo di avversari per poi spazzarli via con un sol colpo.

Koucho: Sebbene abbia ormai passato la settantina, Koucho rimane sempre un abile maestro d'armi dotato di numerose tecniche segrete estremamente utili tra le quali la più caratteristica è senz'altro quella di poter scavalcare l'avversario saltandogli sulle spalle.

Ghien: Se Choun possiede lo shoryuken, Ghien è maestro nel sommersault kick di Guile che gli offre una notevole protezione nei confronti degli attacchi aerei. Utilizzata sia in combinazione con attacchi normali che con le cariche diventa un utile mezzo per liberarsi di gruppi di avversari molto affiatati.

COMMENTO

Che dire della versione Saturn di **Tenchi o Kurau II**? Come per quella Playstation, ci troviamo di fronte ad una perfetta conversione dell'originale che quindi conserva tutte le sue caratteristiche di frenesia e giocabilità. Grande attenzione è stata infatti posta dalla Capcom nel realizzare un gioco ben bilanciato che non sia terminabile in poche partite e che nel contempo non frustri il giocatore con livelli impossibili da terminare. In questo contesto la scelta d'inserire solo dieci continue è più che lodabile: il numero di crediti è infatti sufficiente solo se si combatte con astuzia e prontezza di riflessi. La qualità di grafica e sonoro, anche se un po' datata, riesce comunque nell'intento di coinvolgere il giocatore in quell'idillio di sangue, urla e membra dilaniate che è **Tenchi o Kurau II.**

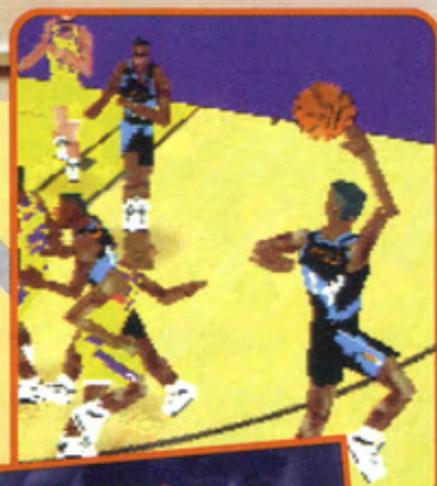
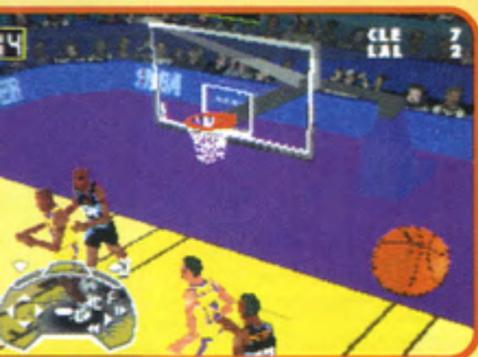
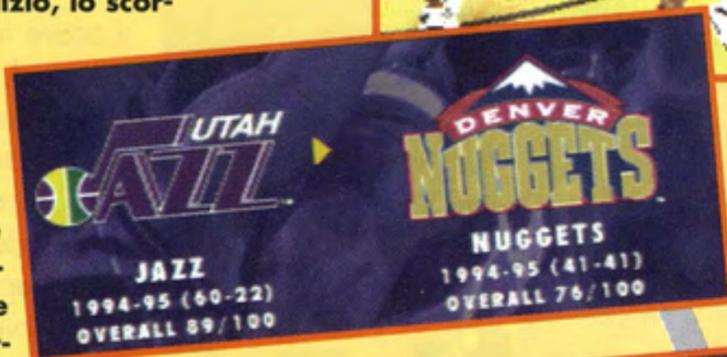
Massimo

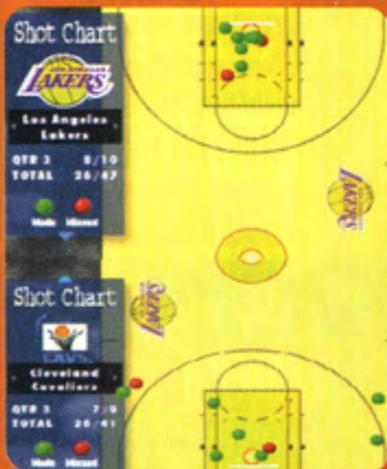
GRAFICA — 85
▲ Identica al coin-op, forse un po' datata ma comunque definita e priva di rallentamenti

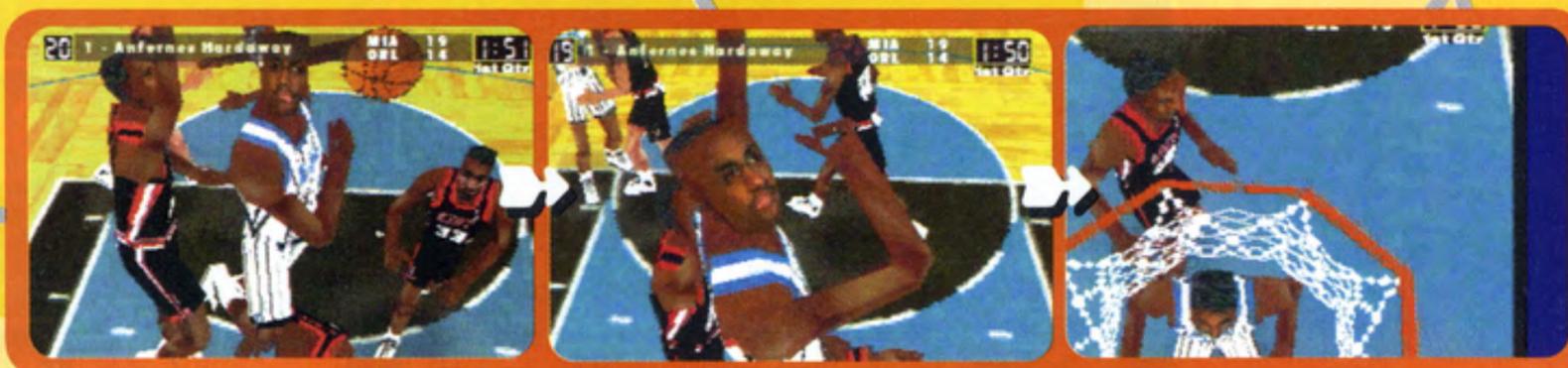
SONORO — 84
▲ Anche musiche ed effetti sonori sono identici all'originale; belli i temi orientaleggianti anche se alla lunga possono stancare

GIOCABILITÀ — 89
▲ I controlli sono un'ottima fusione tra complessità ed immediatezza
▼ La difficoltà del gioco richiede un po' di pratica per i meno esperti

LONGEVITÀ — 88
▼ Normalmente un picchiaduro a scorrimento una volta finito difficilmente viene rigiocato
▲ Parecchi però livelli e personaggi

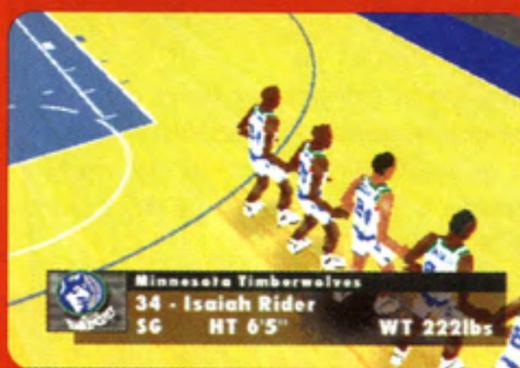
GLOBALE — 85
Un'ottima conversione di un classico picchiaduro Capcom

Sembra che la Sega abbia finalmente deciso di impegnarsi seriamente sul fronte dei giochi sportivi per Saturn. Questo non tanto per il mercato europeo, quanto per quello d'oltre oceano: basti pensare che nel periodo natalizio, lo scorso anno, la contesa maggiore era su chi possedesse il miglior gioco di football. La Sony ne uscì trionfante, ma se la Sega continuerà su questa strada con simulazioni di alta qualità come **NBA Action**, le cose potrebbero facilmente cambiare quest'anno. Si potrebbe definire questo gioco una simulazione sportiva Old School: parecchie statistiche, una grafica con inquadrature che ricordano le riprese televisive, opzioni a vagonate e il vecchio ma intramontabile instant replay. Ma nonostante la struttura superficiale , che lo accomuna a molti altri giochi come ad esempio **NHL Hockey**, in **NBA Action** c'è un po' più di aderenza con il basket vero e proprio.

NON SONO UN NUMERO!

Lo sarete quando farete parte di **NBA Action**. Ogni istante di gioco viene registrato, e una volta selezionato un giocatore, i suoi valori vengono aggiornati durante la stagione. Un'altra buona idea è la mappa del campo che mostra da dove avete tirato indicandoti i tiri andati a segno e no.

UN GROVIGLIO DI CAVI

Come **NHL Hockey** in precedenza, **NBA Action** dà la possibilità di giocare ad un numero massimo di otto persone contemporaneamente - due team di giocatori completi se avete due multipad e abbastanza joypad.

L'IMMAGINE CONGELATA

Canestri particolarmente significativi o schiacciate stilose vengono riproposti dal replay da un'angolatura particolarmente significativa. Val la pena diventar bravi a questo gioco solo per il replay!

NBA ACTION

Le facce dei giocatori, realizzate in texture-mapping, rimangono convincenti anche quando sono viste da vicino

Con l'inquadratura da tergo ecco una bella sfilata di sederini famosi (con calzoncini per fortuna). Mah!

POLIGONI IN MOVIMENTO

Il gioco si svolge su un campo poligonale con azioni rapidissime, con i giocatori concepiti nella medesima maniera. Il controllo è in linea di massima migliore dei giochi 3D di questo tipo, e c'è una buona varietà di angolazioni nelle inquadrature.

Riguardatevi l'azione dalla curva,

...poi beccati l'inquadratura da

...ed infine da dietro il canestro

COMMENTO

Fabio

Personalmente preferisco le vere simulazioni sportive rispetto ad arcade basati su basket, football o qualsiasi altro sport. Non a caso, il mio calcio preferito è **Olympic Soccer**, nonostante non sia sicuramente il gioco con la grafica migliore in questo campo. Una volta che vi lascerete prendere da **NBA Action**, riuscirete a capire la profondità e la giocabilità di questo titolo, caratteristiche che mancano a prodotti come **Slam'n Jam** ed affini.

COMMENTO

Fabio

Ho giocato a basket per anni e vi posso dire che la Sega ha reso questa simulazione giocabile e affascinante come lo sport vero. La grafica è abbastanza buona, ci si abitua in fretta nonostante all'inizio tutto sembri un po' sfuocato. I controlli sono sensibili e posizionano **NBA Action** tra un gioco sportivo d'azione e una buona simulazione. Le statistiche e i replay sono competenti rendendo così **NBA Action** un ottimo prodotto da non paragonarsi a **Slam'n Jam** o l'ormai datato **NBA Jam**.

NBA ACTION

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-8

GRAFICA 86
▲ Giocatori poligonali con i volti reali realizzati in texture-mapping. Ottimo l'effetto dello stadio e gli angoli di ripresa

SONORO 79
▲ Musica pompata al massimo quando si segna un canestro
▼ Fiacca il resto del tempo

GIOCABILITÀ 88
▲ Una ampia possibilità di movimenti da fare ed imparare. Facile da giocare a qualsiasi livello

LONGEVITÀ 85
▲ **NBA Action** garantisce più profondità di qualsiasi altro basket sul mercato

GLOBALE 88
Un ottimo prodotto, con un livello grafico più alto rispetto a quelli a cui eravamo abituati. Il gioco di basket del momento

Qualche mese fa si sono svolti i giochi della 26esima Olimpiade ad Atlanta negli Stati Uniti, con lo sfarzo che due miliardi di dollari di sponsor potevano offrire. Non c'è uno stadio migliore per contenere i corpi degli uomini più allenati del mondo, dove possano confrontare se stessi, prendere l'alloro dei vincitori, cantare l'inno nazionale per poi tornare in patria e fare una serie di filmati che pubblicizzino prodotti inutili. La US Gold è scesa di nuovo in campo per farvi competere con le console di tutto il mondo nei quindici eventi virtuali che metteranno a dura prova i vostri tasti A e B dei joypad.

100 Atlanta 1996 ®

OCTOPLAY

L'elemento che rende unico **Olympic Games** nei confronti dei concorrenti sul mercato, è la possibilità di far gareggiare otto giocatori contemporaneamente nelle gare su pista e in quella di nuoto, ammesso e non concesso che abbiate due multi-pad e sufficienti joypad. Giocando nell'"Olympic Mode" potrete vedere dozzine di personaggi generati dalla CPU gareggiare contro di voi e darsi da fare per battervi.

LE NOSTRE MEDAGLIE

Niente di più che un frenetico tapping sul joypad, la medaglia è una questione di millesimi di secondo.

Questa gara è elettrizzante se si gioca in otto, la stamina è fondamentale; per vincere bisogna fare una gara tattica.

Il vento complica una gara altrimenti semplicissima. Non è comunque molto difficile.

Un nuovo metodo di lancio lo rende più semplice rispetto a molte altre versioni che includono questa disciplina.

Un evento veramente particolare. L'animazione è ottima.

Non si discosta molto dal lancio del disco. Una gara convincente.

E' facile staccare, ed in sostanza non è un evento complicato. Si possono ottenere ottime prestazioni.

Una gara dove è particolarmente difficile prendere il tempo per il lancio senza oltrepassare la linea di infrazione.

Un evento classico, abbastanza semplice. Semplice significa correre e prendere il giusto tempo per saltare.

COMMENTO

Date un'occhiata e vedrete che non ci saranno dubbi se scegliere tra questo e **Athlete Kings**, anche se non c'è un gran divario in apparenza. Anche se non va considerato un gioco brillante, **Olympic Games** ha abbastanza profondità per emergere. La larga scaletta degli eventi contiene competizioni veramente eccezionali e delle ottime sostituzioni al tradizionale metodo della pressione ripetuta, come in **Athlete Kings**. Se poi si aggiunge la possibilità di giocare in otto contemporaneamente e la quantità degli eventi, si ottiene un gioco molto flessibile. Gli effetti sonori sono brillanti. Comunque questo è essenzialmente un gioco per famiglie e l'apparenza non gioca certo in suo favore. In ogni caso io mi sono divertito.

Log

SENTI CHI PARLA

Dopo i commenti in **Olympic Soccer**, il famoso commentatore Alan Green ci permette di beneficiare di tutto il suo sapere olimpico. I suoi commenti accompagnano tutte le gare sottolineando record battuti, vittorie e sconfitte.

M'INVENTO L'EVENTO

Olympic Games offre gare che di solito non sono presenti in giochi di questo genere, ma che sono tuttavia tra le più divertenti. Il tiro a segno o al piattello, il sollevamento pesi e quel mini "beat'em up" che è la scherma. Se vi piace uno di questi eventi o qualsiasi altro, potete decidere di gareggiare solo in quelli.

L'inquadratura alla "Pulp Fiction" per il tiro a segno è il meglio di Olympic Games

COMMENTO

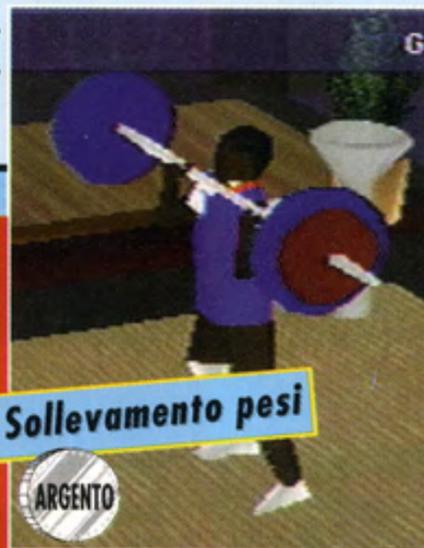
Come per **Olympic Soccer**, in questo gioco c'è molto di più di quello che si vede. Prima di tutto ci sono eventi inusuali come la scherma e il tiro con l'arco, che personalmente considero delle chicche. Inoltre, gli eventi più tradizionali come i 100 e i 400 metri possono essere giocati in un modo diverso: schiacciare due tasti contemporaneamente piuttosto che alternarli velocemente, cosa che mi annoia a morte. Il commento di Alan Green è un'altra ottima innovazione. In sostanza è ad un passo dalla realtà.

Paolo

Salto con l'asta — ARGENTO

Correte il più veloce possibile, prendete il tempo per lo stacco e aspettate il momento giusto per lasciare l'asta.

Tiro a segno — ORO

Tre round con sempre meno tempo per ogni bersaglio.

Sollevamento pesi — ARGENTO

Un button-bashing estremo. Si può avvertire il panico del peso che vi schiaccia.

Non è necessario prendere fiato, ma la barra della stamina funziona come nei 400 m.

Il tempismo sui salti è importante almeno quanto una buona rincorsa iniziale.

Sei posizioni di tiro con due piattelli per ognuna. Veder esplodere i bersagli è qualcosa di molto affascinante.

CASA PRODUTTRICE	US GOLD
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-8

GRAFICA 67
▲ Una grafica molto varia
▼ Esageratamente semplicistica in alcuni eventi

SONORO 75
▲ Buone musiche di contorno
▼ Durante il gioco nulla del genere "Momenti di Gloria"

GIOCABILITÀ 83
▲ Sufficienti possibilità di variare il gioco
▼ E' ancora una questione di pressioni ripetute e selezione di angoli

LONGEVITÀ 83
▲ Sicuramente è meglio con tre, quattro o più partecipanti. Ci vuole tempo per battere i record
▼ Ad alcuni sembrerà un po' moscio

GLOBALE 84
Un valevole e ambizioso omaggio alle Olimpiadi. La quantità di eventi potrebbe farvi spalancare il portafogli

SEABASS

Stufi dei picchiaduro? Annoiati dai platform? Forse abbiamo qui qualcosa di nuovo che fa al caso vostro: una bella simulazione di pesca... Non è comunque la prima volta che le software house si cimentano in prodotti di questo tipo e pure la nostrana Simulmondo parecchi anni fa aveva fatto uscire per Amiga e Pc un titolo sulla pesca. Questo gioco della JVC invece ci porta parecchio lontano dalle nostrane coste mediterranee e per la precisione ci conduce nei mari tropicali che circondano il Giappone. In **Seabass Fishing** dovete però fare molto di più che buttare la lenza in mare aspettando che qualcosa abbocchi, infatti c'è tutta una sezione manageriale dietro al gioco di pesca in se. Per prima cosa dovrete scegliere il capitano della vostra nave: ce ne sono di diversa esperienza e in grado di darvi numerosi preziosi consigli; si passa poi a selezionare la vostra attrezzatura e si conclude quindi col tracciare la rotta della vostra nave. Si passa poi all'azione vera e propria che è tutt'altro che semplice e richiede una certa dimestichezza con le operazioni base. Vi basteranno comunque poche partite e nessun pesce sarà più in grado di resistervi.

COMMENTO

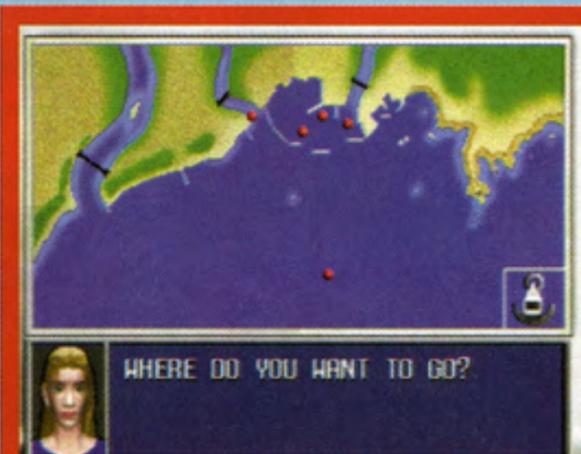
Devo ammettere che quando Paolo mi ha passato questo gioco da provare ho pensato veramente che ce l'avesse con me per qualcosa che gli avevo fatto: un gioco di pesca, che razza di roba è? Una punizione? Ma le apparenze a volte ingannano e così mi sono dovuto parzialmente ricredere a proposito di **Seabass Fishing** che si è rivelato un gioco più complesso e intrigante del previsto. L'azione non è certo quello che si può dire concitata ma sicuramente riesce a coinvolgere sin dalla prima partita. Sfortunatamente però quello rimane il picco massimo di interesse in quanto, nonostante una realizzazione tecnica più che dignitosa, questo gioco alla lunga dimostra la sua pochezza dal punto di vista della varietà. Sicuramente un titolo originale e interessante ma di certo non un capolavoro.

Puck

sexist bit: Selezionate il vostro skipper fra i molti presenti: c'è persino una ragazza!

Per ottenere migliori risultati vi potrà essere utile l'esperienza del capitano

Ricordatevi che la pesca oceanica non è la cosa più facile di questo mondo

Il capitano seleziona le esche per voi: cambiatele solo se siete già abbastanza esperti

In alcune zone non potrete pescare fino a quando non sarete diventati più esperti

Se siete stanchi potete ritirarvi sotto coperta, penserà il capitano a svegliarvi

FISHING

MARCHEGIANI, NESTA, FISH...

Per la pesca di questo tipo le coste del Giappone sono un vero paradiso naturale. Quei tratti di mari ospitano infatti una moltitudine di specie diverse, molte delle quali sono riproposte in questa interessante simulazione. State però attenti a pescare il tipo giusto di pesce altrimenti sarete costretti a rigettarlo in mare fra le risa di scherno del capitano e del resto dell'equipaggio...

COMMENTO

Non potevo credere a me stesso quando mi sono reso conto da quanto tempo stessi giocando a **Seabass Fishing**: il tempo è veramente volato! La verità è che nonostante le apparenze questo è un gioco che cattura l'attenzione come pochi e badate bene che io non sono certo un patito di pesca sportiva. Una volta superata quella soporifera pappardella introduttiva in cui dovete scegliere capitano, rotta e attrezzatura, è il momento di mettervi a duellare col vostro avversario ittico ed è proprio qua che inizia il divertimento. Pescare il pesce che avete scelto è tutt'altro che facile e prevede tutta una serie di manovre da eseguire e di imprevisti da affrontare che vi garantiscono interesse per un buon periodo. Certo, i patiti dei giochi di azione pura storceranno un po' il naso perché qui per loro non c'è molto da fare ma se siete fra quelli che preferiscono i giochi un po' più riflessivi **Seabass Fishing** farà al caso vostro.

CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 78
▲ I pesci si muovono in modo molto realistico
▼ Molte scene ripetitive e la grafica statica occupa una parte troppo grande

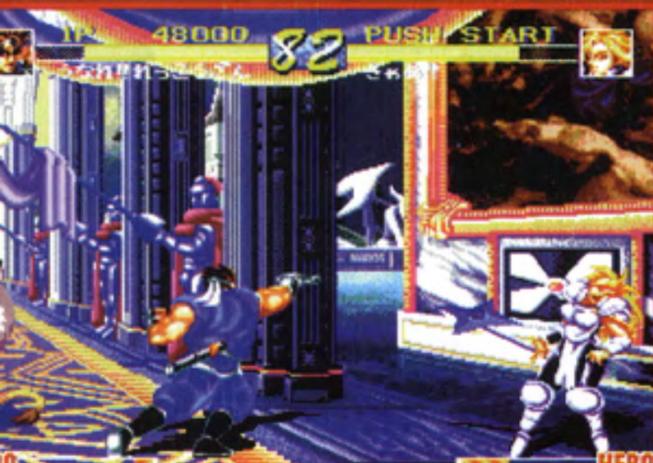
SONORO 75
▼ La pesca non è certo conosciuta come un'attività chiassosa: poche musiche di accompagnamento e qualche scarno effetto

GIOCABILITÀ 83
▲ Impegnativo. Il clima di suspance vi aiuta a calarvi in fretta nello spirito giusto
▼ Azione non particolarmente eccitante

LONGEVITÀ 81
▲ L'oceano è grande e ci sono un sacco di posti in cui pescare
▼ Peccato che poi pescare sia sempre la solita solfa

GLOBALE 80
Una bizzarra simulazione che dimostra sicuramente molta originalità, peccato che non sia altrettanto divertente

WORLD HEROES PERFECT

Come da copione, continua imperterrita la serie di conversioni dei vari titoli nati inizialmente per Neo Geo alla volta del Saturn. Stop! Piccola correzione: continua la serie di conversioni dei vari picchiaduro nati inizialmente per Neo Geo. E', infatti, questo il genere che ha contribuito maggiormente al successo della console SNK e ha fatto la fortuna della famosa casa nipponica. E adesso, dopo il favoloso **The King of Fighters '95** e il mediocre **Fatal Fury 3**, ecco spuntare dal nulla il quarto capitolo della saga targata ADK, **World Heroes Perfect**. La storia è sempre la stessa e vede come protagonisti una folta squadra di esperti combattenti in varie discipline di lotta, che battagliano ferocemente tra di loro a suon di calci e sganassoni, tutto per il gusto di verificare le proprie capacità e determinare chi di loro è il migliore. Come in tutti i titoli di questo tipo ogni lottatore ha a disposizione il solito campionario di mosse, speciali e non, con cui affrontare i vari avversari. L'unica innovazione presente è la modalità di gioco Death Match, nella quale i due combattenti lottano in un ambiente particolarmente insidioso e disseminato di trappole in cui lo scopo è quello di pestare a più non posso l'avversario prima che scada il tempo a disposizione. La differenza tra il modo Normal e quello Death Match è che nel primo bisogna, come in tutti i giochi di questo tipo, vincere due round su tre mentre, nel secondo, il round è uno solo e vince chi ottiene il maggior numero di punti. Naturalmente anche in WHP (che non è un nuovo standard di videocassette, ma il diminutivo di **World Heroes Perfect**) sono state inserite le Super Special e le altre tipiche opzioni di gioco come il torneo - a squadre o a eliminazione diretta - e la pratica.

EROI PERFETTI

In **World Heroes Perfect** sono stati inseriti nuovi personaggi che si vanno ad aggiungere ai vari già visti in precedenza. Chi conosce questa saga si ricorderà sicuramente dei due ninja Hattori Hanzo e Fuma Kotarou, praticamente i protagonisti del gioco; Kimudo Dragon, una sottospecie di incrocio tra Hokuto No Ken e Bruce Lee; Jean D'Arc, spadaccina francese armata di una spada snodabile e di una parrucca bionda; il robusto e letale Gengis Khan; il wrestler Muscle Power che sembra più che altro una copia di Hulk Hogan senza i baffetti; il militare Broken, un cyborg dagli arti snodabili e dal micidiale arsenale; lo stregone Rasputin capace di colpire a distanza l'avversario con le sue manone; il vichingo Eric, grosso, grasso e letale quando branca l'avversario; il thai boxer Shura, velocissimo e dalle micidiali ginocchiate; lo stregone indigeno Madman, divertentissimo e in grado di richiamare vari spiriti; il giocatore di football americano John Max, praticamente un carro armato umano; la judoka Izumo Ryoko, piccola, carina, simpatica ma dalle terrificanti prese e, infine, il pirata Capitan Kid, terrore dei sette mari e non solo. Oltre a questi fanno la loro comparsa in questo titolo il punk Jack The Ripper, fan sfegatato di Freddy Krueger e dotato, come il protagonista di Nightmare, di artigli; il guerriero Ryofu Hosen e la sua inseparabile lancia magica; direttamente da Dragon Ball, Son Goku, armato anche lui di bastone allungabile e in grado di richiamare a se la nuvola d'oro; il boss di **World Heroes 2**, Neo Dio, ancora più letale grazie alle nuove mosse speciali e, infine, il mega cattivone della situazione, Zeus, dai micidiali pugni in grado di dimezzare l'energia dell'avversario in men che non si dica.

COMMENTO

WHP ha come problema principale di essere un picchiaduro punto e basta. Mi spiego meglio. A differenza di saghe come **Street Fighter** o **Fatal Fury**, quella di **World Heroes** non ha mai avuto un grande sviluppo per quanto riguarda la storia in se, ma ha visto solo qualche seguito e come uniche novità un paio di personaggi in più. In pratica non c'è dietro un culto seguito da migliaia di appassionati come è successo per il titolo Capcom o il suo clone SNK, ma si tratta solo di un picchiaduro come altri che, per di più, non è neanche il massimo per quanto riguarda la varietà di gioco o la realizzazione tecnica. Naturalmente un appassionato se ne fregherà letteralmente di queste parole ma chi cerca in un gioco elementi innovativi o particolarmente interessanti non ci penserà due volte a evitare questo titolo e aspettare l'uscita di **The King of Fighter '96** o acquistare piuttosto **Street Fighter Alpha 2**.

Diego

COMMENTO

World Heroes Perfect per Saturn è identico in tutto e per tutto alla versione Neo Geo e, quindi, condivide anche gli stessi difetti dell'originale. Il problema principale del titolo ADK risiedeva, infatti, nella scarsa varietà di gioco e nella realizzazione tecnica non proprio eccezionale. La grafica, infatti, pur essendo varia e colorata pecca di animazione. I personaggi si muovono, infatti, in maniera troppo meccanica e non credo che questo problema sia dovuto a motivi tecnici quali velocità o quantità scarsa di memoria, soprattutto dopo capolavori come **The King of Fighters '95** o **Street Fighter Alpha**. Dal punto di vista dell'audio le varie musiche ed effetti sonori sono, tutto sommato, nella norma mentre le frasi digitalizzate, spesso e volentieri, sono incomprensibili. Insomma, per farla breve, **WHP** non è certo quello che si può definire un bellissimo gioco. Certo, nel panorama videoludico del Saturn sono apparsi titoli peggiori ma, a questo proposito, il discorso è sempre il solito ovvero che, in fin dei conti, ben pochi (cioè i mega appassionati) saranno disposti a spendere per un titolo di questo genere.

Bio Mossa

CASA PRODUTTRICE
SNK:ADK

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
GIAPPONESE

VERSIONE
IMPORTAZIONE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 85
▲ Colorata e varia, con personaggi grossi metà dello schermo
▼ Pochi effetti e animazioni decisamente scattose

SONORO 89
▲ Musiche varie e frenetiche
▼ Pochi effetti e frasi digitalizzate incomprensibili

GIOCABILITÀ 92
▲ Un picchiaduro ha sempre il suo fascino, soprattutto quando proviene dal Neo Geo

LONGEVITÀ 70
▼ Poco vario e non molto divertente. Resisterete al massimo un paio d'ore

GLOBALE 79
Un gioco mediocre per Neo Geo convertito perfettamente sul Saturn e se la matematica non è un opinione il risultato rimane lo stesso: un gioco mediocre per Saturn

SI RINGRAZIA
GAMELAND PER LA CARTUCCIA

Inutile sprecare ancora parole per introdurre un gioco come **Street Fighter Zero 2**, visto che è ormai da molti mesi che ne parliamo con anteprime, news e preview. Ormai sapete già tutto di questo ennesimo capitolo della mitica serie che vede come protagonisti il solito duo Ryu e Ken, accompagnati dalla bella Chun-Li e da altri personaggi, alcuni già visti in precedenti titoli Capcom e altri nuovi di zecca. Altre novità sono rappresentate dalla possibilità di giocare a squadre, esattamente come in **The King of Fighters** e la presenza di una nuova tecnica speciale denominata Super Custom Combo. Grazie a essa il giocatore può accelerare i suoi movimenti di tre o quattro volte e colpire l'avversario anche una trentina di volte di seguito. Inutile dire che non mancano i personaggi segreti e trucchetti strani che contribuiscono a rendere ancora più divertente e longevo SFZ2.

RYU

Ormai sappiamo tutto di questo personaggio. Eroe assoluto dell'intera serie di **Street Fighter**, Ryu ha come unica ragione di vita quella di combattere e perfezionare così le sue tecniche di combattimento.
Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (in aria)
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Fake Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Left + Right
(Super) SHINKUU HADOKEN: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio

CHUN LI

Un altro personaggio che non ha bisogno di presentazioni. In **SFZ2** è possibile selezionare addirittura la versione Champion Edition. Chun-Li rimane tuttavia la più veloce combattente del gioco insieme a Guy.
Fireball: Indietro, Basso + Indietro, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno (o Caricare Indietro, Avanti + Pugno quando si usa la Super Turbo) version)
Lightning Leg: Premere velocemente Calcio
Rising Bird Kick: Caricare Basso, Alto + Calcio
Flip Kick: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
(Super) KIKOSHO: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) THOUSAND BURST KICK: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio
(Super) BRAVE MOUNTAIN RISING HEAVEN KICK: Caricare Basso + Indietro, Basso + Avanti, Basso + Indietro, Alto + Calcio

GUY

Questo personaggio era uno dei protagonisti della serie di Final Fight ed è un esperto di ninjutsu. Le sue mosse hanno la caratteristica di essere veloci e imprevedibili.
Bushin Dash: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio, Calcio
Bushin Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Bushin Air Throw: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno, Pugno
Turn Punch: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
(Super) BUSHIN STRONG THUNDER KICK: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
(Super) BUSHIN EIGHT-DOUBLE FIST: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno, premere velocemente Pugno

ROLENTO

Ecco un altro personaggio che proviene dalle file di **Final Fight**. Rolento era il boss del quarto livello del famoso picchiaduro a scorrimento e usa un bastone come arma.

Patriot Circle: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Mekong Delta Attack: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno, Pugno
Mekong Delta Escape: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Mekong Delta Air Raid: tre pulsanti del Pugno, Pugno
Stinger: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio, Calcio
Quick Saltare: Basso, Alto, Calcio
Safe Landing: tre pulsanti del Calcio (dopo un salto e prossimi ad atterrare)
(Super) MINE SWEEPER: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
(Super) TAKE NO PRISONERS: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio

SAKURA

Ecco una novità assoluta. Questa ragazzina è la fan numero uno di Ryu e le sue mosse si ispirano direttamente allo stile del nostro eroe. Da notare che una delle sue pose è una sorta di parodia di Bob Wilson di **Fatal Fury 3**.

Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno, Pugno, Pugno
Dashing Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
(Super) SUPER FIREBALL: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) SUPER DRAGON PUNCH: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
(Super) SUPER SLIDE KICKS: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio

DHALSIM

Ecco un atteso ritorno. Dhalsim in **SFZ2** mantiene praticamente inalterate se sue possibilità di attacco, in più vanta una serie di nuove e micidiali tecniche.
Interessante la possibilità di utilizzare la versione CE di questo personaggio anche se, in questo caso, non è possibile sfruttare le Super Special.

Yoga Fire: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Yoga Flame: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
High Yoga Flame: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Yoga Teleport: Indietro, Basso, Basso + Indietro o Avanti, Basso, Basso + Avanti + tre pulsanti del Calcio o tre pulsanti del Pugno (in aria)
(Super) YOGA INFERNO: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) YOGA STRIKE: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
(Champion Edition):
Yoga Fire: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Yoga Flame: Indietro, Basso + Indietro, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno

ZANGIEF

Forse uno dei personaggi più deboli e disprezzati di **Street Fighter**, Zangief è stato praticamente ristilizzato sia nel look che nella tecnica d combattimento. Adesso ha molte più mosse speciali di quante ne avesse prima e può contare su una maggiore velocità di esecuzione. Anche per questo personaggio è possibile selezionare la versione CE.

Spinning Clothesline: due pulsanti del Pugno
Calcio Debole Clothesline: due pulsanti del Calcio
Banishing Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Spinning Pile Driver: 360 + Pugno
Siberian Bear Crusher: 360 + Calcio (lontano)
Siberian Suplex: 360 + Calcio (vicino)
(Super) FINAL ATOMIC BUSTER: 720 + Pugno
(Super) AERIAL RUSSIAN SLAM: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Champion Edidion)
Spinning Clothesline: Due pulsanti del Pugno
Spinning Pile Driver: 360 + Pugno

BIRDIE

Birdie in **SFZ2** può contare su una nuova mossa speciale e su una maggiore potenza dei colpi. Per il resto il personaggio è una sorta di Zangief versione punk. Grosso, lento ma letale quando branca l'avversario.

Bull Head: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Bull Horn: Tenere premuti due pulsanti del Pugno o due pulsanti del Calcio, rilasciare
Murderer Chain: 360 + Pugno
Bandit Chain: 360 + Calcio
(Super) BULL REVENGER: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno o Calcio
(Super) THE BIRDIE: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno

SODOM

Immagino conoscerete tutti questo personaggio che in **Final Fight** era il secondo boss. Le sue armi sono due coltelli e nonostante le apparenze è piuttosto veloce nei movimenti senza contare che ha a disposizione un sacco di mosse speciali.

Jigoku Scrape: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Shiraha Catch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
Butsumetsu Buster: 360 + Pugno
Daikyo Burning: 360 + Calcio
Jutting Kick: Indietro, Basso + Indietro, Basso + Calcio
Super Roll: Avanti, Basso + Avanti, Basso + Pugno
(Super) SUPER RUSHING JIGOKU: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) OMEGA SLAM: 720 + Pugno

GEN

Questo vecchietto è stato l'incubo di tutti coloro che giocando al primo **Street Fighter** si ritrovavano a dover lottare disperatamente contro quel famigerato vecchietto cinese senza quasi mai averla vinta. Fortunatamente, in **SFZ2**, Gen è molto meno invincibile ma può contare su mosse stranissime e su due differenti stili di lotta addirittura selezionabili durante il combattimento.

Mantis Style (premere i tre pulsanti del pugno contemporaneamente)
Rising Kick: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
Rapid Punch: Premere velocemente Pugno
(Super) FORWARD RUSH: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) SLAP BARRAGE: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Crane Style (premere i tre pulsanti del calcio contemporaneamente)
Roll Attack: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Wall Dive: Caricare Basso, Alto + Calcio
(Super) AIR THROW: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) WALL DIVE: Saltare, Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio

"EVIL" RYU

Ecco un'altra novità. Questo personaggio è un incrocio tra Ryu e Gouki ma fondamentalmente rappresenta una sorta di Ryu potenziato.

Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (in aria)
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Ashura Warp: Indietro, Basso, DB o Avanti, Basso, Basso + Avanti + tre pulsanti del Calcio o tre pulsanti del Pugno
Fake Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Left + Right
SHINKUU HADOKEN: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
MESSATSU UPPERCUT: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
INSTANT HELL MURDER: Pugno Debole, Pugno Debole, Avanti, Calcio Debole, Pugno Potente (Livello 3)

VEGA

Eccolo qui il mega cattivone per antonomasia. Vega, come in **SFZ**, può contare su delle mosse davvero terrificanti ed è veramente un osso duro da battere.
Psycho Shot: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Double Knee Press: Caricare Indietro, Avanti + Calcio
Head Press: Caricare Basso, Alto + Calcio
Somersault Skull Diver: Caricare Basso, Alto + Pugno, Pugno
Vega Warp: Indietro, Basso, Basso + Indietro o Avanti, Basso, Basso + Avanti + tre pulsanti del Calcio o tre pulsanti del Pugno
(Super) KNEE PRESS NIGHTMARE: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio
(Super) PSYCHO CRUSHER: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno

KEN

Amico ed eterno rivale di Ryu, condivide la stessa tecnica di combattimento del protagonista tranne per alcune mosse speciali. La sua velocità è leggermente minore ma colpisce con maggiore potenza.
Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (in aria)
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Roll: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Fake Roll: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Left + Right
(Super) SHORYU REPPA: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
(Super) SHINRYUKEN: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio, premere velocemente Calcio

GOUKI

Personaggio tanto misterioso quanto potente. Gouki può contare su velocità, potenza, un sacco di mosse speciali e altrettante Super Special. Insomma è un personaggio incredibilmente divertente da usare e difficile da battere.
Blue Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Red Fireball: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Air Fireball: Saltare, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (in aria)
Ashura Warp: Indietro, Basso, Basso + Indietro o Avanti, Basso, Basso + Avanti + tre pulsanti del Calcio o tre pulsanti del Pugno
Roll: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Hundred Demon Somersault: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Alto + Avanti + Pugno, Pugno o Calcio
(Super) MESSATSU FIREBALL: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro, Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
(Super) MESSATSU UPPERCUT: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
(Super) VIOLENT AIR SLASH: Saltare, Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) INSTANT HELL MURDER: Pugno Debole, Pugno Debole, Avanti, Calcio Debole, Pugno Potente (Livello 3)

ROSE

La bonona della situazione. Rose è bella, forte e graziata nei movimenti. Quando combatte sembra stia danzando più che lottare e i suoi colpi di energia hanno un effetto devastante. Decisamente una donna da non far arrabbiare.
Soul Spark: Basso + Indietro, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Soul Reflect: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Soul Throw: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Soul Spiral: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
(Super) AURA SOUL SPARK: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
(Super) AURA SOUL THROW: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
(Super) SOUL ILLUSION: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio

DAN

Questo era il personaggio segreto di **SFZ** e rappresenta una sorta di parodia dei vari personaggi SNK. Come mosse assomiglia un po' a Ryu e Ken ma le sue pose fanno il verso alla famiglia Sakazaki di **Art of Fighting**.

Self-Taught Wave Punch: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Shiny Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Flurry Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Rolling Taunt: Basso, Basso + Avanti, F o Basso, Basso + Indietro, Indietro + Left + Right
(Super) SUPER WAVE PUNCH: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) SUPER SHINY DRAGON: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
(Super) CERTAIN VICTORY RELYING ON NOBODY BUT MYSELF FIST: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
(Super) SUPER TAUNT: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Left + Right

NASH

Credeteci o no, in **Street Fighter** questo personaggio è morto. Nel primo **SFZ**, Nash veniva fatto prigioniero da Vega e non capiamo come possa essere ancora qui. A parte i dettagli scenografici, Nash è praticamente rimasto uguale rispetto al capitolo precedente tranne che per una maggiore potenza dei colpi.

Sonic Boom: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Somersault Shell: Caricare Basso, Alto + Calcio
(Super) SONIC BREAK: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno, premere velocemente Pugno
(Super) SOMERSAULT JUSTICE: Caricare Basso + Indietro, Basso + Avanti, Basso + Indietro, Alto + Calcio
(Super) CROSSFIRE BLITZ: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio

SHHH! TOP SECRET...

In **SF2Z** ci sono un sacco di trucchi e gabole da utilizzare. Quelle segnate sotto sono state prese dalla versione Coin-Op e provate con successo sul Saturn. Naturalmente non garantiamo che tutte funzionino al 100% e quindi vi preghiamo di non tempestarci di telefonate chiedendoci perché non riuscite a selezionare la versione turbo di Ryu piuttosto che di Ken.

MOSSE GENERALI

Queste sono mosse utilizzabili da tutti i personaggi del gioco, tranne che per le versioni Champion di Dalshim e Zangief.

Provocazione: Left + Right
Capriola e atterraggio dopo una proiezione: Indietro, Basso + Indietro, Basso + Pugno
Alpha Counter: Parata, Indietro, Basso + Indietro, Basso + Pugno o Calcio (Livello 1)
Custom Combo: due pulsanti del Pugno + Calcio o Pugno + due pulsanti del Calcio, quindi attaccare velocemente in ogni modo (Livello 1)

SCEGLIERE LA POSA

Quando battete un avversario, premete destra o sinistra più un pulsante per scegliere in quale posizione mettervi

SCEGLIERE LO SCENARIO

1. Selezionare il personaggio dello scenario.
2. Tenere premuto Start per circa due secondi e per cinque secondi nel caso degli scenari nascosti.
3. Scegliere il personaggio che volete.

USARE LA VERSIONE CHAMPION DI CHUN-LI

1. Tenere premuto Start
2. Selezionare Chun-Li per 5 secondi
3. Premere uno dei pulsanti

SELEZIONARE "EVIL" RYU

1. Selezionare Ryu
2. Premere Start
3. Selezionare Adon, Gouki, Adon e Ryu
4. Tenere premuto Start e premere un pulsante

SELEZIONARE LA VERSIONE CHAMPION EDITION DI DALSHIM

1. Selezionare Dhalsim
2. Premere Start
3. Selezionare Zangief, Sagat, Nash e Dhalsim
4. Tenere premuto Start e premere un pulsante

SELEZIONARE LA VERSIONE CHAMPION EDITION DI ZANGIEF

1. Selezionare Dhalsim
2. Premere Start
3. Selezionare Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Nash Dalshim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken, Zangief
4. Tenere premuto Start e premere un pulsante

COMBATTERE CONTRO I BOSS DI META' GIOCO

L'unico modo per combattere contro i boss alternativi è quello di vincere almeno cinque round di seguito utilizzando una super special o una super custom combo.

COMBATTERE CONTRO SUPER GOUKI

Oltre a "Evil" Ryu esiste anche una versione "Devil" di Gouki. Per combattere contro di lui dovete raggiungere l'ultimo livello senza perdere un round, realizzare tre perfect e vincere cinque round utilizzando la super special o la super custom combo.

COMMENTO

Lo so che siete lì ad aspettare che io vi dica che **Street Fighter Zero 2** è un giocone incredibile, fantastico, realizzato benissimo e da comprare assolutamente. E invece no! Non ve lo dirò, ma non perché sia brutto anzi, quello che ho detto prima è tutto vero, ma qui non siamo in una situazione dove il gioco è una novità, con innovazioni di prima categoria o altro. Qui si tratta solo di un "upgrade" di un gioco già visto milioni di volte. Quello che intendo dire è che **SFZ2** altro non è che un normalissimo **Street Fighter** al passo coi tempi, in fondo vorrei vedere la vostra faccia se sul Saturn apparisse un gioco come il primo **Street Fighter** (il primo nostalgico che dice "magari" lo lincio): come minimo urlerebbe dall'orrore. Comunque rimane il fatto che **SFZ2** è un titolo da comprare assolutamente ma se quello che cercate è una vera novità allora andate a leggervi la news di **Street Fighter Gaiden**.

Bio Massa

COMMENTO

Street Fighter Zero 2 è stupendo ma in fin dei conti si tratta sempre del solito **Street Fighter**. Bisogna però ammettere che ci sono un sacco di personaggi diversi animati in maniera, come direbbe Bio Massa, mega fluida. Non solo, i personaggi segreti, i trucchi nascosti, tutte le varie scene finali. I programmatori hanno fatto davvero un buon lavoro. I caricamenti sono poi molto veloci e brevi. Insomma, non ci si può davvero lamentare e, senza dilungarsi inutilmente in discorsi filosofici, **SFZ2** è senza dubbio un must per chiunque sia un fedele di questa serie e per chi non la conosce ancora.

Diego

CASA PRODUTTRICE: **CAPCOM**

GENERE: **PICCHIADURO**

DISTRIBUZIONE: **IMPORTAZIONE**

VERSIONE: **GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI: **1-2**

ADON

La sua prima apparizione risale addirittura al primo capitolo della serie ed era il penultimo combattente prima di Sagat. Il suo stile di combattimento è la boxe thailandese e combatte solo per potersi confrontare con il suo maestro e mentore Sagat dal quale ha appreso tutti i segreti della lotta per poi modificarne radicalmente lo stile. Adon è sicuramente uno dei personaggi più forti del gioco grazie alla sua incredibile velocità e potenza dei colpi.

Jaguar Kick: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Jaguar Tooth: Avanti, Basso + Avanti, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Rising Jaguar: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
(Super) JAGUAR ASSAULT: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno, premere velocemente Pugno o Calcio
(Super) JAGUAR REVOLER: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio

SAGAT

Ecco l'unico personaggio, a parte Ryu e Ken, che può contare su una presenza fissa per ogni capitolo della serie. Naturalmente anche le sue caratteristiche sono rimaste invariate compresa la potenza devastante.

High Tiger Shot: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Low Tiger Shot: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Tiger Crush: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
Tiger Blow: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
(Super) TIGER CANNON: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
(Super) TIGER GENOCIDE: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
(Super) TIGER RAID: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio

GRAFICA 91
▲ Definita e animata in maniera fluidissima. Vari e colorati i fondali

SONORO 93
▲ Musiche ed effetti puliti e frenetici

GIOCABILITÀ 95
▲ E adesso non venitemi a dire che **Street Fighter** non ha fascino

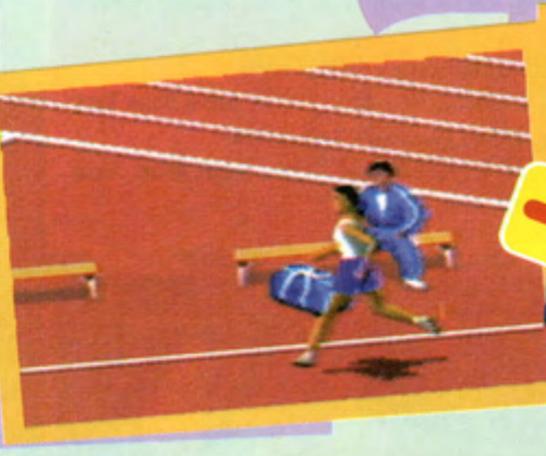
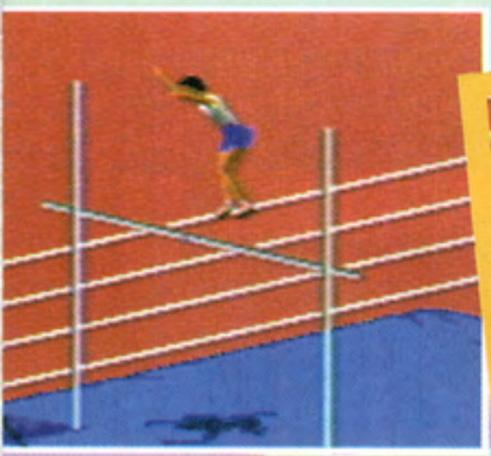
LONGEVITÀ 90
▲ Insomma, la curiosità di terminarlo è irresistibile

GLOBALE 91
Ennesimo capitolo di un'incredibile e bellissima serie

OLYMPIC SUMMER GAMES

Mentre tutta l'attenzione era rivolta al gioco della US Gold per Saturn basato sui giochi olimpici, i programmatori della THQ hanno realizzato una simulazione sportiva per Megadrive. E dal momento che la tendenza attuale è la prospettiva isometrica (**Whizz**, **Sonic 3D**), c'è un'angolazione costante a 45 gradi per la maggior parte dei dieci eventi presenti.
In redazione ha subito ottenuto l'affettuoso nomignolo di "Simulazione di Giochi Scolastici 96", ricordandoci corse scoordinate, medaglie di plastica o latta e gareggianti asmatici che crollavano nel bel mezzo della finale.

TIP TAP

Il metodo di gioco non è il classico martella-tasti tanto caro ai giochi di questo genere. Non è tanto la velocità nel premere i tasti quanto il ritmo costante che sortisce i migliori effetti. Inoltre, è molto più difficile capire l'angolo di stacco visto che non c'è un diagramma che vi aiuti quando lanciate o saltate.

ATLETI IN PEDANA

Avete la possibilità di gareggiare in 10 eventi, sia come un personaggio di spicco che come un atleta olimpico costruito a vostra immagine e somiglianza. Diamo un'occhiata alle gare:

COMMENTO

Il titolo della THQ per Megadrive ha una grafica un po' altalenante, ma se non prendete tutto troppo sul serio, il fascino del gioco aumenta. Per quel che riguarda il gioco in se, riscontro una grave mancanza: quella di un minimo di indicatori dell'angolazione quando saltate o lanciate. Inoltre, alcuni eventi sono esageratamente semplici (salto in alto), mentre altri come le gare su pista richiedono una preparazione davvero olimpica! Nonostante questo, ci siamo divertiti parecchio a giocarci in otto, e inoltre il tiro con l'arco è ottimo. Un gioco da gustarsi con un bicchiere di aranciata e una fetta di torta della nonna.

Paolo

COMMENTO

Curioso mix di difficoltà questo **OSG**: alcuni eventi sono talmente facili che già dopo alcune prove vi rendete conto di aver raggiunto i vostri limiti, e che difficilmente riuscirete a superarli. Altri eventi invece richiedono una tecnica che nonostante svariati tentativi ancora mi sfugge. Tuttavia, se vi sentite frustrati, potrete passare il tempo a divertirvi con i vari giudici: il tipo baffuto è veramente divertente, o come la tizia che riordina i suoi fogli ogni minuto come pensavamo fosse capace solo Lilli Gruber. Il mio evento preferito è il tiro con l'arco: non avevo mai visto niente di simile prima d'ora!

Puck

LA CLASSE DEL '96

Come ci piacciono gli spettatori, i giudici e i vasi con fiori che abbelliscono i Giochi Scolastici... ehm, i Giochi Olimpici. Date un'occhiata alla tipa coi fogli di carta al lancio del disco e al classico uomo che regge le aste dei saltatori.

Nel mezzo del cammin di nostra vita... una che si legge il giornale

"E per il merito dimostrato nel lancio del giavellotto il vincitore è..."

Pensate che lo abbiano aiutato? E' dovuto tornare a casa strisciando

Certo certo potrei far meglio, il trucco è tutto nella tecnica!

Il tiro con l'arco è bizzarro ma molto divertente. Tira la corda (i muscoli cominceranno a vibrare dalla tensione rendendoti le cose più difficili) prendi bene la mira e scocca il tuo dardo

SALTO TRIPLO | DISCO | GIAVELLOTTO | PIATTELLO | TIRO CON L'ARCO

CASA PRODUTTRICE
THQ

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 72
▲ Visione isometrica per la maggior parte degli eventi; il tiro con l'arco butta molto bene
▼ Grafica datata

SONORO 62
▼ Orribile, e fortunatamente in dosi minime

GIOCABILITÀ 77
▲ L'opzione multi-player funziona bene
▼ Struttura un po' ripetitiva

LONGEVITÀ 74
▲ Abbastanza divertente da giocare in gruppo. Abbattere i record può allungare la durata del gioco
▼ Ripetitivo

GLOBALE 76
Divertente, ma senza quella spettacolarità che ci si aspetta dal più grande show della Terra

Disney Pinocchio

"Lui è qui!" No, non ci riferiamo a Obi-Wan Kenobi (ricordate la frase pronunciata da Darth Vader nel primo episodio della trilogia di Guerre Stellari?), bensì ad un personaggio più mitico, anche se non altrettanto sveglio: Pinocchio, il celebre burattino di legno nato dalla fantasia di Carlo Collodi e portato sullo schermo in una varietà di forme: dal leggendario sceneggiato di Luigi Comencini con Gina Lollobrigida, Nino Manfredi e il duo Franchi & Ingrassia alla serie animata giapponese giunta in Italia nei primi anni Ottanta, dal fortunatissimo lungometraggio a disegni animati firmato Walt Disney al più recente film con attori in carne e ossa dove Geppetto (il papà del celebre 'contaballe' di legno) è interpretato nientemeno che dall'ex Comandante Koenig della serie Tv *Spazio 1999*, Martin Landau. Ebbene, il Pinocchio videoludico che andiamo a presentarvi è basato proprio su una di queste opere, e indovinare quale sia non è difficile dato che la cartuccia reca il marchio della Disney Interactive!

LIVELLO 2

Pinocchio è stato costretto a ballare con il cast di Riverdance per il perfido Mangiafuoco, così il Grillo Parlante, in cerca di un posto comodo dal quale assistere allo show, opta per la lampada. Qui dovrà però vedersela con orde di insetti e falene poco ospitali.

LIVELLO 1

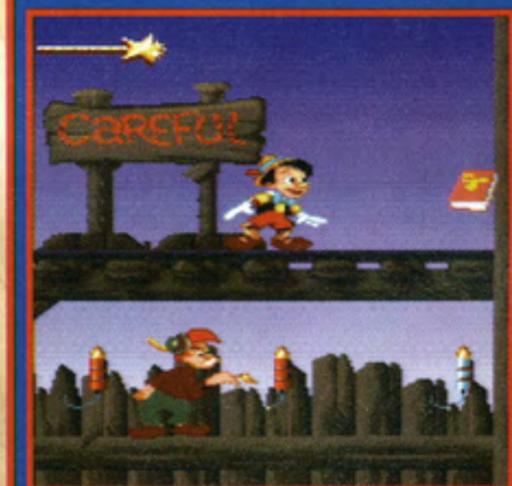
E' il momento di fare i bravi ed evitare la tentazione di deviare dal sentiero della rettitudine per imboccare Easy Street. Portate le vostre chiappe di legno a scuola e la Fatina Azzurra vi premierà con il Distintivo Rosso della Verità. Immettetevi sul lato sbagliato della strada, invece, e il vostro naso crescerà a dismisura.

LIVELLO 3

Lo spettacolo è iniziato e Pinocchio deve imitare i movimenti dei vari ballerini che saltellano sul palcoscenico: se ci riuscirà, riceverà fiori e denaro a palate, altrimenti verrà preso a pomodori in faccia.

LIVELLO 4A

Per inseguire, come da programma, l'amico Lampwick, Pinocchio si immette sulla strada che porta al luna park. Dopo aver evitato ostacoli di vario tipo, Lampwick afferra un palloncino. Pinocchio deve quindi saltare di palloncino in palloncino per raggiungere il bricconcello.

LIVELLO 4B

Lampwick finisce per condurre Pinocchio in cima a una montagna russa. Risultato: un livello 'ferroviario' nel quale il burattino, pur restando a bordo del vagoncino, deve chinarsi, saltare e raccogliere il maggior numero possibile di bonus.

RACCOLTA DIFFERENZIATA

Che genere di platform sarebbe **Pinocchio** senza qualche oggetto che il burattino possa raccogliere e utilizzare per raggiungere più agevolmente i suoi obbiettivi? Bene, eccoveli nei dettagli...

BERRETTI
Il caratteristico berretto del Pinocchio disneyano rende al Nostro, una volta raccolto, una vita extra.

BACCHETTE DELLA FATINA AZZURRA
Lasciate perdere cerotti, garze e affini: per far si che Pinocchio guarisca dalle ferite riportate nel corso del gioco, non c'è niente di meglio che una di queste bacchette magiche.

NARRATIVA EDUCATIVA

Chi non ha mai visto un fotogramma del film o letto una riga del libro sul burattino di legno dalla bugia facile non sarà costretto, prima di cimentarsi nella versione videoludica, a farsi un ripasso della materia, perché il gioco, tra uno stage e l'altro, propone tutta la storia attraverso una serie di vignette. Queste non solo vi aiutano a tenere il passo con il trama, ma vi danno qualche indicazione su ciò che dovete e non dovete fare nel gioco. Per esempio, nel primo stage Pinocchio deve recarsi a scuola senza essere preso dalla tentazione di imboccare la via (Easy Street) che conduce al parco dei divertimenti del luogo. Evitate il 'Lato Oscuro' e il piccolo burattino sarà adeguatamente ricompensato.

COMMENTO

Di **Pinocchio** non si potrà mai dire che sia un gioco esteticamente ripugnante: le animazioni imitano alla perfezione quelle del film a cartoni animati e la trama altrettanto. Inoltre, il gioco è provvisto delle stesse canzoni che ascoltereste se inseriste la videocassetta col classico della Disney nel vostro VCR. In ogni modo, il vero problema di Pinocchio sta nel fatto che è un po' troppo facile da completare, specialmente per i fruitori più anziani del Super NES, quelli che si sono fatti tutti i 15 round di titoli come **MegaMan** o **Donkey Kong Country 2**. Dunque, sebbene questa versione videoludica della mitica pellicola di Zio Walt faccia la sua bella figura sul teleschermo, sarebbe forse meglio che a cimentarvisi fossero coloro che si sono appena affacciati al mondo del Super NES.

Fabio

LIVELLO 7

E' il momento di salvare papà Geppetto, prigioniero nel ventre di una balena, ma in che modo? Facile, entrando nelle viscere di quest'ultima, raccogliendo legname assortito (Pinocchio escluso) e dargli fuoco seduta stante per costringere il mammifero a espellere babbo e burattino con uno starnuto!

COMMENTO

Concordo con quanto espresso da Fabio: **Pinocchio** è davvero uno zinzino troppo facile per i piattaformisti più consumati. Certo, ha una veste grafica favolosa, delle animazioni superlative e tutti i suoni giusti, ma si lascia completare in un battibaleno o quasi. E' un titolo eccellente per i giocatori più giovani e meno esperti, ma messo in mano a un vecchio veterano del genere, uno che ha visto e giocato roba come **Super Star Wars**, **Pinocchio** tornerebbe nella scatola alla fine della giornata. Comunque, se appartenete alla nuova generazione di supernintendofili, potete pure accomodarvi alla cassa del vostro negozio di fiducia con questo titolo sotto braccio!

Paolo

LIVELLO 5

Questa volta Pinocchio deve dirigersi al porto e togliere di mezzo un conduttore di diligenze grande e grosso facendolo finire in mare.

LIVELLO 8

Ecco Pinocchio nuovamente impegnato in attività veicolari, solo che questa volta il mezzo di locomozione usato è una zattera! Il burattino deve infatti saltare ed evitare le rocce pur remando a più non posso per mantenere le distanze da una balena molto adirata.

LIVELLO 6

Pinocchio si tuffa in mare e raggiunge il fondale in cerca di conchiglie con cui acquistare il peso che gli serve per restare sul fondo. Il guaio è che il legno galleggia bene e le conchiglie rimangono attaccate al Nostro solo per breve tempo.

FINE?

Diamine, può esserci dell'altro? Beh, in effetti c'è, ma dovrete scoprire da soli di che si tratta. Ricordatevi soltanto che la bontà paga!

CASA PRODUTTRICE
DISNEY INTERACTIVE

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 88
▲ Molto bella e fedele allo stile del lungometraggio a cartoni animati

SONORO 80
▲ Ci sono quasi tutte i piacevoli motivi del film, benché ovviamente senza le parole

GIOCABILITÀ 76
▲ Eccellente se si considera che stiamo parlando di un ceppo di legno di seconda mano
▼ Troppo facile per i nintendofili della prima ora

LONGEVITÀ 70
▲ Elevata, se siete un piattaformista alle prime armi e il Super NES l'avete appena acquistato
▼ Un paio d'ore per gli esperti

GLOBALE 80
Pinocchio è un piccolo grande gioco e dovrebbe meritarsi due punteggi, uno per il principiante e l'altro per il veterano

Benvenuti (o bentornati) alla rubrica del "gioco sporco" (dunque non lamentatevi se, dopo averla letta, vi trovaste costretti a lavare le mani). Questo mese i possessori di Panzer Dragoon Zwei troveranno pane per i loro polpastrelli: ben quattro infatti sono i cheat che siamo riusciti a proporre in questo numero per lo splendido sequel del non meno mitico Panzer Dragoon. Secondi nella classifica dei più "beneficiati" in questa edizione di MegaTrix sono gli acquirenti di Comix Zone e di Donkey Kong Country 2. Per il primo ci sono un paio di cheat di quelli radicali (leggi: "selezione del livello" e "invincibilità"), mentre per il secondo una pratica ed esauriente guida ai punti di teletrasporto, ovvero i cosiddetti Warp. Quanto agli altri, beh, ci auguriamo ci sia qualcosa (e di buono) anche per loro.
Per tutti, comunque, l'indirizzo a cui spedire trucchi e soluzioni da far pubblicare su queste pagine...

MEGATRIX
MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37
20091 Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

BAKU BAKU ANIMAL
SATURN
Modalità di Gioco Multi-Player Nascosta

Baku Baku è sicuramente il miglior rompicapo in assoluto fra quelli che hanno per protagonista una gigantesca testa di leone. E nella versione europea di questo titolo c'è pure una modalità di gioco "multi-player" nascosta. Per richiamarla non dovete fare altro che andare alla schermata col titolo del gioco (quella con le foglie e gli occhi verdi) e premere in sequenza B, A, C, SU, B, A, C, SU.

EURO 96
SATURN
Accesso al Finale del Gioco

Volete gustarvi la sequenza finale del gioco senza muovere neppure un dito (o quasi)? Bene, allora andate alla schermata con il logo "Euro '96 England" e tenete quindi premuti L, R, X, Y, Z e START per cinque secondi, dopodiché mollate tutto e... preparatevi ad assaporare le agognate ultime immagini del gioco.

WOLFENSTEIN 3D
SUPER NES
Password

Con i codici che seguono, l'accesso ai vari livelli del gioco è garantito al limone...

Missione 1
TRKKHB
VHJPDH
VVTLLJ

Missione 2
RLTLHH
RVKLRR
SLHQQN
SVKLSV

Missione 3
PLDFDT
PVCFNN

ATRIX

NEED FOR SPEED
SATURN
Tracciato e Vettura Segreti

Andate alla schermata per l'inserimento delle password in modalità "Tournament" e quindi digitate questo codice: TSYBNS. Poi, uscite dalla modalità "Tournament" e selezionate la modalità di gioco normale per un giocatore: sarete così in grado di selezionare un nuovo fantastico tracciato: "Lost Vegas". Inserite il codice GNMPLY per accedere al circuito di "Lost Vegas" e alla "warrior car" nascosta.

Modalità di Gioco "Dirt Road"
Quando selezionate il vostro tracciato, tenete premuti i tasti L e R per tramutare in un "dirt track" il suddetto.

VAMPIRE HUNTER
SATURN
Cambio d'Abito per Morrigan

E' possibile far sì che Morrigan vesta in abiti civili anziché assumere una posa vittoriosa quando si vince un round. Dopo che avete mandato al tappeto il vostro avversario (sì, prima dovete proprio vincere) tenete premuti tutti e tre i calci oppure tutti e tre i pugni fino all'inizio del round successivo. Fatto ciò, preparatevi ad assistere a una sfilata di moda fuori programma...

PANZER DRAGOON ZWEI
SATURN
Draghi Segreti

In **Panzer Zwei** si nascondono cinque draghi segreti; due di questi (Skydart e Type 1) possono essere raggiunti durante una partita in modalità normale, mentre gli altri tre (Pup, Type 2 e Guardian Dragon) possono essere ottenuti attraverso il Pandora's Box . Per raggiungere Skydart e Type 1 dovete seguire il percorso numero 2 (Route 2) attraverso il secondo e il terzo episodio, e il percorso numero 3 (Route 3) attraverso il quarto episodio. Dovete inoltre ottenere una percentuale di nemici abbattuti superiore al 90% in ogni episodio. Se tutto va come da programma, passerete allo Skydart per il quinto episodio e al Type 1 per quello finale.

Finale Speciale
Se Lagi riesce a trasformarsi nel Type 1 (il drago del primo **Panzer Dragoon**) prima di affrontare l'ultimo episodio e voi riuscite a sconfiggere ambedue i boss, sarete premiati con un finale speciale in cui la trama di **Panzer Zwei** si fonderà con quella del gioco precedente.

Score Big!
Se andate alla schermata con i dati sul giocatore e tenete premuti i tasti L e R, accederete ad una schermata informativa segreta che mostra tempi e punteggi per ogni singolo episodio, incluso il livello "Starting Destiny". Per ottenere un punteggio formidabile in questo stage dovete colpire ripetutamente il pesce volante di granito (appare a metà strada) nella zona blu inferiore.

Il Vaso di Pandora

1) Per aprire il Pandora's Box per la prima volta dovete effettuare una delle due operazioni seguenti: (A) completare il gioco, oppure (B) totalizzare almeno due ore e mezza di gioco.

2) Per aprire OGNI opzione nel Pandora's Box dovete: (A) totalizzare trenta ore di gioco, (B) completare il gioco e sconfiggere il secondo drago-boss senza morire, (C) completare il gioco con una percentuale di nemici abbattuti pari al 100% in ogni episodio. Non è necessario che facciate tutte queste cose in una sola volta, ma ora sapete che cosa tentare.

ROAD RASH 3
MEGADRIVE
Password

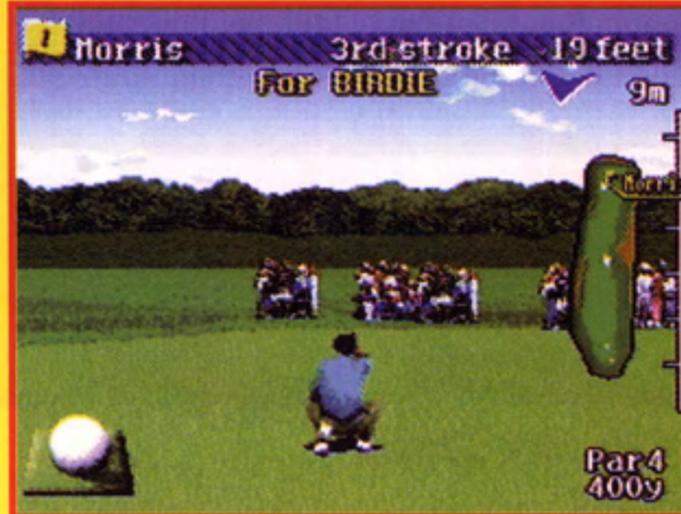
Per correre su una motocicletta con due [censura] così, andate alla schermata delle password e regolate la quarta cifra su '2' e la sesta cifra su 'U'. In alternativa inserite la password '15s9puo3': otterrete così 200.000 dollari, tutti gli upgrade e la migliore motocicletta del gioco (una che non è possibile acquistare).

BATMAN FOREVER
SUPER NES
Selezione dello Stage & Possibilità di Controllare il Joker

Andate alla schermata con la scritta "Game Start" e premete in sequenza SINISTRA, SU, SINISTRA, SINISTRA, A, B e Y: sarete così in grado di scegliere lo stage da affrontare e, inoltre, controllare il Joker: per tutte le associazioni a delinquere!

GOLDEN AXE: THE DUEL
SATURN
Riduzione dei Tempi di Caricamento

Non sarà uno dei migliori picchiaduro mai esistiti ma è valido quanto basta per meritarsi uno spazio su questa rubrica. In ogni modo, quando giocate in modalità VERSUS, vincete un round e le parole "xxx wins" appaiono sullo schermo, premete il tasto di PAUSA e quindi il tasto L: vedrete così apparire un'opzione per la selezione istantanea dei combattenti, senza caricamento!

AUGUSTA OPEN GOLF
SUPER NES
Codici dei Percorsi

Dura la vita dei golfisti, eh? O meglio, dura la vita dei PIEDI dei golfisti, con tutti i chilometri che può capitare di dover percorrere nel corso di una partita. Se non ve la sentite più di fare delle lunghe maratone per raggiungere i vari percorsi, usate pure i codici che seguono...

Percorso 1: L3FHPOZNGW
Percorso 2: NXDSF3JNXF
Percorso 3: 05TCT1SQ4B
Percorso 4: GREB2UVSME

BO JACKSON'S BASEBALL
SUPER NES
Strike a Ripetizione

Come ottenere uno Strike ogni volta? Semplicissimo. Basta scegliere una Curveball e spostare il pitcher alla sua estrema destra, dopodiché si tratta soltanto di lanciare la maledetta palla.

BEAVIS AND BUTTHEAD
MEGADRIVE
Roba forte a volontà. He he he...!

Huh huh huh...! Ehi, voialtri! Se — diciamo — inserite la password "aPjDY 5fF+D TrkEN" alla schermata della password, finirete — diciamo — dritti nel soggiorno della vostra vecchia. Se poi — diciamo — vi recherete nella camera da letto, ci troverete — diciamo — un fottio di roba tosta, incluso il lattaio. Eh già, anche il lattaio! He he he huh huh huh...!

NHL '96
SUPER NES
Squadre Nascoste & Punti Extra

Con il codice che andiamo a proporvi potrete scegliere fra quattro nuove squadre con la "S" maiuscola e ottenere altri 1000 punti da usare nella modalità di gioco "Season". Quando il demo ha inizio, tenete premuto SELECT e pigiate rapidamente i tasti L e R. Aspettate finché il dischetto non si ferma, quindi premete START. Continuate a tenere premuto SELECT e a pigiare L e R finché non sentirete una voce dire "KAYROG": sarete dunque in grado di scegliere fra le solite squadre, più le formazioni "High Score", "EA Sports", "Tiburon" e "Bus Drivers".

COMIX ZONE
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Per fare incursioni in qualsiasi livello desideriate, andate alla schermata del Jukebox e premete il tasto C ai suoni 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6 (in quest'ordine). Dovreste quindi udire una voce esclamare "Oh yeah!". Quando ciò accade, non dovrete fare altro che regolare il suono sul livello che volete giocare (esempio: il suono 5 per il livello 5) e premere il tasto C.

Invincibilità

Alla schermata del Jukebox premete il tasto C ai suoni 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Eseguite l'operazione per bene e dovreste udire una voce esclamare "Oh yeah!". Questa frase sta ad indicare che potrete farne di cotte e di crude senza riportare alcun danno. Se invece udite frasi differenti da quella citata, rivolgetevi al vostro psicanalista di fiducia...

KILLER INSTINCT 2
ARCADE
Combo da 80 colpi per Jago

Chi ha sempre sognato di eseguire una terrificante combo da 80 colpi usando Jago troverà nelle righe che seguono la possibilità di realizzare questa fantasia. Per effettuare questa mitica combo dovrete tirare in ballo tutte e cinque le combo solitamente usate, e cioè finire con AV, G, GAV+ FP, quindi G, GAV, AV, FP, quindi GAV, G, GIN (QDG + GIN + FP), quindi QDGGIN + FK, quindi AV, G, GAV+ MP.

(Legenda: AV = Avanti; G = Giù; GAV = Giù/Avanti; GIN = Giù/Indietro; QDG = Quarto di Giro; FP = Fierce Punch; FK = Fierce Kick; MP = Medium Punch)

NBA LIVE '96
SUPER NES
Possibilità di Selezionare Michael Jordan e di Sommare le Capacità di Tutti i Giocatori

Per essere in grado di selezionare Michael Jordan, selezionate "Roster Setup", andate alla schermata dell'Edit Player e scegliete "Chicago". Inserite quindi il nome JORDAN e tenete premuto il tasto A per 2 secondi: ed ecco il mitico giocatore prestare servizio nella vostra squadra! Se poi volete selezionare dei giocatori con statistiche ai valori massimi, inserite semplicemente il cognome del giocatore che vi interessa.

DONKEY KONG COUNTRY 2
SUPER NES
Dettagli sui Passaggi Interdimensionali

Eccovi tutto quel che c'è da sapere sui cosiddetti "Level Warps", ossia quei punti che, una volta raggiunti, possono proiettarvi all'altro capo del livello, o comunque in punti abbastanza distanti da quello in cui vi trovavate...

MAINBRACE MAYHEM

Sotto la vela all'inizio del livello si nasconde un barile. Usando Dixie, spiccate il volo dal margine della piattaforma e fluttuate verso la parte sinistra dello schermo: di lì a poco dovreste trovare il Warp.

SOIL TROUBLE

Il Barile-Warp si trova sotto la prima vela. Usate Dixie per volare sotto la vela e, così, saltare il livello.

HOT HEAD HOP

Il Warp si trova all'inizio del livello. Chiamate in causa il vostro partner e lanciate quest'ultimo verso il vertice dello schermo. Spostatevi verso sinistra e saltate verso l'alto per trovare il barile nascosto.

KANNONS KLAM

Per saltare questo livello, volate con Dixie sotto la terza piattaforma.

LAVA LAGOON

Giunti al primo Klampon, spostatevi alla destra delle scatole su cui questi si trova e lanciate in aria il vostro partner. Saltate e afferratelo, quindi lanciatelo di nuovo in aria: il vostro partner dovrebbe così finire dentro il Barile-Warp.

RED HOT RIDE

In questo caso il Warp si trova sul getto di vapore alla destra della lettera "K". Saltate sul palloncino che si trova sopra il getto di vapore e richiamate il vostro compare. Saltate quindi verso l'alto e lanciate nella stessa direzione il vostro partner per trovare il barile.

SQUARKS SHAFT

Il Barile-Warp si trova sotto la terza piattaforma: usate Dixie per raggiungerla.

MEGATOUR - PA

SUPER MA

Dopo la megarecensione pubblicata un paio di numeri orsono, anche per Super Mario 64 è arrivato il momento di passare tra le grinfie dei nostri esperti. Ecco quindi la prima puntata di una guida che vi porterà a scoprire buona parte (per non dire tutti) dei segreti che circondano il magico mondo tridimensionale in cui si svolge la nuova avventura dell'idraulico più famoso del mondo dei videogiochi. Sì, perché lo scopo principale di questa guida, che in questo numero riguarda i primi cinque percorsi (la seconda parte, con i percorsi dal sei al dieci, verrà pubblicata il prossimo mese), è quello di rivelare tutte le stranezze e le particolarità che si possono trovare nel castello della principessa. Mi sembra di avervi annoiato abbastanza con questa intro, bando alle ciance, lo spettacolo sta per cominciare...

PRIMO PERCORSO

Dopo aver visitato il giardino e aver preso visione del sistema di controllo, inevitabilmente deciderete di entrare nell'imponente castello. Nella sala principale vi troverete di fronte a un discreto numero di porte, una sola delle quali comunque risulta accessibile sin dall'inizio. I quadri che si trovano nelle camere che incontrerete attraversando questa porta vi condurranno al primo livello, un mondo caratterizzato da verdi prati, alberi e dalla presenza di numerosi Bob-ombs vaganti...

BOW-WOW, BOO-HOO!

Sul ponte si può chiaramente notare la presenza di un gigantesco Bow-Wow rimbalzante. Fortunatamente per Mario questa agitata palla con denti particolarmente affilati è legata con una catena metallica a un tronco posto nell'interno della foresta. Tuttavia, malgrado la sua natura pericolosa, è difficile non provare un minimo di pietà per questa povera creatura che si trova intrappolata. Inoltre, se trovate un modo di liberarlo, potreste anche ottenere una ricompensa...

VOLARE, OH OH

Praticamente in ogni percorso potrete incontrare queste piccole mandibole rosa che hanno la possibilità di farvi compiere emozionanti escursioni aeree. Basta infatti parlargli gentilmente e questi simpatici esseri vi apriranno i portoni che tengono chiusi i loro preziosi cannoni; ora Mario può saltarvi dentro e essere sparato in qualsiasi direzione desidera. In questo percorso i cannoni, usati in collaborazione con un cappello alato, vi permetteranno di raggiungere una piattaforma fluttuante nel cielo, sulla quale potrete raggranellare un discreto numero di monete.

PASSAGGIO A SCROCCO!

Le truppe di Koopa, sono leggermente "più amichevoli" in Super Mario 64 che in qualsiasi altro prodotto in cui il protagonista era l'italico idraulico. Ora infatti potrete addirittura parlare con questi personaggi e ottenere anche un passaggio fino alla cima della montagna! Accettate il loro aiuto, magari potreste anche riuscire a ottenere un premio, sempre che non veniate colpiti dai giganteschi massi che rotolano giù dal monte...

MONETE COLORATE PER TUTTI I GUSTI

Nascoste negli angoli più impensabili e difficili da raggiungere di ogni percorso ci sono otto monete rosse. Non solo queste monete hanno il valore di due di quello normali, e quindi sono in grado di rialzare di due tacche la barra di energia che segnala il livello di vita di Mario, ma se riuscite a raccoglierle tutte otterrete anche una Stella del Potere. La sua utilità? A voi scoprirlo...

KING OF THE HILL

Sul cucuzzolo della montagna vive il gigantesco re della popolazione dei Bob-omb. Questo enorme nemico cercherà in tutti i modi di far finire sin dal primo percorso la vostra avventura nei panni di Mario, inseguendovi e tentando di farvi cadere dalla cima. Fortunatamente potrete sconfiggerlo in maniera abbastanza agevole. Per eliminarlo è sufficiente infatti prenderlo alle spalle (operazione abbastanza semplice vista la sua lentezza), raccoglierlo e scagliarlo per terra per tre volte.

SECONDO PERCORSO

Se vi piace saltare, questo è senza dubbio il percorso adatto a voi visto che, per riuscire a giungere al termine, dovrete fare grande uso di questa capacità. Bisogna comunque stare particolarmente attenti visto che, basta mettere un piede nel punto sbagliato, e il nostro caro idraulico si troverà a svolazzare nell'infinito, perdendo ovviamente una preziosa vita. Per i più abili, sono comunque presenti un gran numero di interessanti sorprese...

IL GIOCO DELLA TORRE

Raggiungere la cima delle torre non è un'impresa particolarmente ardua (almeno in linea teorica); basta infatti saltare sui blocchi di pietra, evitare le piante carnivore che dormono, scartare i Thwomp e le Slab Things ed ecco fatto, siete giunti in cima! A questo punto non vi resta che affrontare una Slab Thing gigante che tenterà di eliminarvi schiacciandovi. Per sconfiggerlo basta riuscire a evitarlo e, una volte che si trova per terra, saltargli sulla schiena. Sono sufficienti tre colpi e voilà, il gioco è fatto.

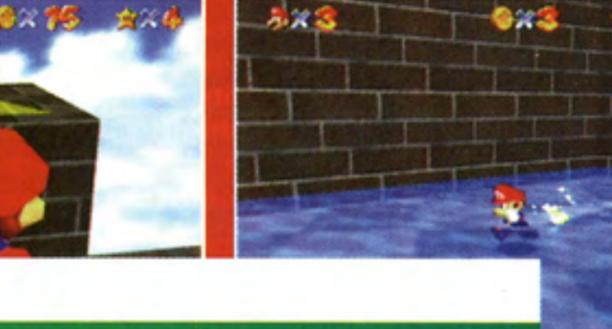
SEMPRE PIU' IN ALTO

Una volta che la Slab Thing è stata sconfitta, noterete che il percorso è cambiato in maniera sostanziale. Dove si trovava la Slab Thing è stata eretta un'altra torre e chi può immaginare che meraviglie vi aspettano sulla sua cima? Inoltre, dalla base della torre è visibile una stella situata in una gabbia che fluttua nel cielo. Non sembra che ci siano possibilità di raggiungerla, ma non passate troppo tempo a pensarci, o potreste essere colpiti da Bullet Bill!

BONUS A GO-GO!

Una volta che avete trovato una Power Star avrete la possibilità di aprire la porta che conduce a un comodo chiostro. La situazione comunque non è tranquilla come sembra. Un warp nascosto vi condurrà a un bonus stage segreto dove monete, bonus, e magari anche delle stelle, aspettano solamente voi per essere raccolte. State comunque attenti perché se uscite dal percorso farete farete indubbiamente una fine non piacevole. O forse...

STELLA STELLINA...

In questo percorso è situato, in un angolo particolarmente ben nascosto, un cannone; è consigliabile comunque cercarlo con molta attenzione visto che questo cannone vi può condurre a due Power Star! Una di queste stelle è abbastanza semplice da prendere, e l'unico problema può essere quello di raggiungerla senza fare un salto troppo lungo, e finire quindi nel vuoto (e di conseguenza, perdere una vita), mentre la seconda è leggermente più complessa. Non abbiamo la minima intenzione di darvi la soluzione a questo problema; vi basti sapere che Mario, dopo averla raggiunta, probabilmente soffrirà di un forte mal di testa!

MA CHE GUFO!

Saltando tra gli alberi che sono situati all'inizio del percorso potrete incontrare un simpatico gufo che risulta particolarmente utile. E' infatti possibile utilizzarlo come mezzo di locomozione aerea (basta saltare e aggrapparsi a lui) per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Controllare il volo del gufo non è una impresa eccessivamente semplice, ma perseverando si possono ottenere ottimi risultati e scoprire interessanti sorprese.

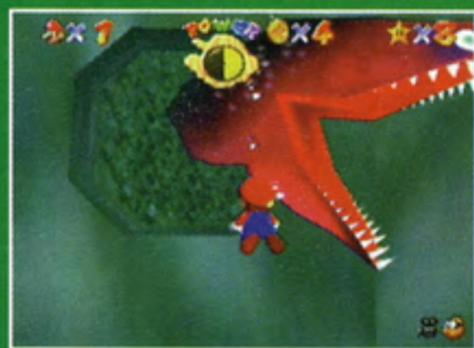
TERZO PERCORSO

Mario utilizza tutte le sue capacità di idraulico in questo percorso, il primo ambientato completamente in acqua. Il principale problema che il nostro amico idraulico deve affrontare è il rischio di rimanere senza aria, come viene mostrato dalla Power Meter presente sullo schermo che lentamente diminuisce. Per aumentare il livello di questa barra è comunque sufficiente ritornare in superficie oppure raccogliere le monete che si trovano sparse nel livello.

BAYWATCH

Appena entrate in questo percorso noterete subito una stella che è situata in una piattaforma abbastanza lontana. Il problema ovviamente è: come prenderla? Beh, non bisogna certamente essere un genio per capire che per riuscire a raggiungerla è necessario utilizzare un cannone unito con buona parte delle abilità acrobatiche di cui è dotato Mario.

IL TESORO SOMMERSO

Sul fondo della piscina giace il relitto di una vecchia imbarcazione, e da uno degli oblò è possibile notare la presenza di un grosso Moray Eel. Per riuscire a entrare nella nave e scoprire i suoi segreti dovrete quindi riuscire ad attirarlo all'aperto. E non è tutto visto che, dopo aver visitato il relitto, dovrete inseguire il Morey Eel per prendere una stella che è rimasta attaccata alla sua pinna.

IL RECUPERO DEL TITANIC

All'interno del relitto della nave sono presenti quattro ceste. Se toccate quella sbagliata il nostro eroe subirà un leggero shock (nel vero senso della parola). Se invece sarete in grado di aprirle con la corretta sequenza, la nave tornerà magicamente sulla superficie della piscina e una stella sarà visibile in cima al ponte della barca. Raggiungerla non è molto semplice visto che risulta molto facile scivolare, ma non è comunque una impresa particolarmente ardua.

IL GIOCO DELLE CESTE

A questo punto vi troverete in una caverna nella quale dovrete riuscire a evitare tutta una serie di massi rotolanti prima di dover affrontare nuovamente l'indovinello delle quattro casse. Ancora una volta è necessario aprirle nella giusta sequenza per poter ottenere una utilissima ricompensa. Secondo voi, cosa può essere?

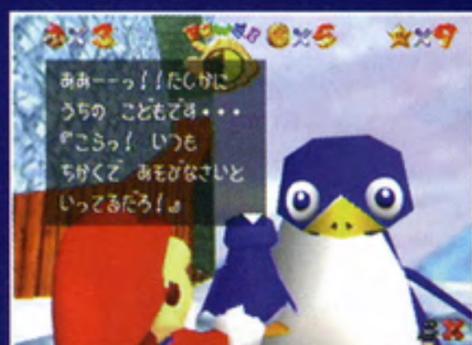
METAL MARIO

Dove un tempo era situato il relitto della barca, ora si trova una grata sopra la quale è chiaramente visibile una stella. Il problema è come raggiungerla visto che, anche se Mario utilizza tutte le sue capacità natatorie non è in grado di raggiungerla vista la forza della corrente. La soluzione è senza dubbio quello di far appesantire un po' il nostro eroe. Oh, se solo Mario fosse completamente fatto di metallo...

QUARTO PERCORSO

Hey-hey, è arrivato il momento di una bella gita in montagna! E volete sapere una cosa? In questo percorso il principale problema è il fatto che Mario slitta in maniera impressionante. Che sorpresa! Il segreto per il successo rimane comunque quello di muoversi con molta cautela evitando di correre per mantenere un buon grip sul terreno. Sembrerebbe semplice, ma provate a muovervi con cautela quando siete inseguiti da un pinguino gigante! Ma di questo avremo modo di parlare in seguito...

MISSIONE PINGUINO!

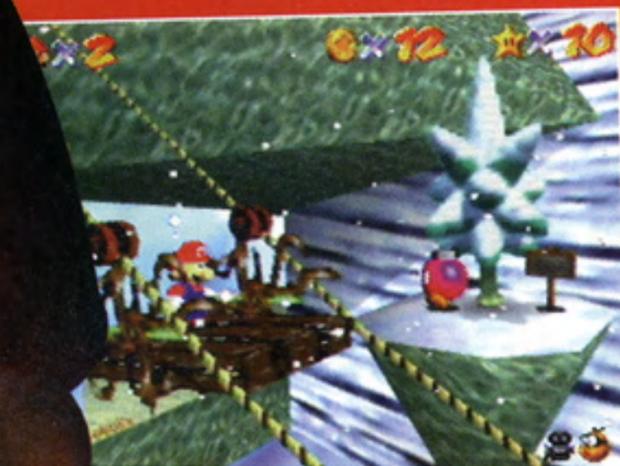
Vicino al punto in cui comincia la vostra avventura, è possibile vedere un piccolo e solitario pinguino, disperato perché non riesce più a ritrovare la sua mamma. Visto il cuore d'oro di cui siete certamente dotati, è evidente che quello che cercherete di fare è di aiutarlo nella ricerca per riunire la famiglia. L'unico problema è che la mamma si trova alla fine di un percorso pieno di ostacoli e di insidie. Cosa non vi tocca fare per essere dei veri eroi!

SCIVOLANDO IN ALLEGRIA

Tuffandosi nel comignolo di uno chalet innevato, Mario si tuffa in un nuovo scivolo. Solo i giocatori più abili possono sperare di riuscire a terminare anche questa sezione, ma vi consiglio comunque di allenarvi anche perché, successivamente, dovrete partecipare a una gara contro la mamma del pinguino che avete salvato in precedenza proprio su questo percorso!

IL BANDOLO DELLA MATASSA

Durante le vostre peregrinazioni lungo questo livello il primo dei 3 "Switch Colorati" diventerà accessibile. Per il momento abbiamo deciso di mantenere ancora uno stretto riserbo sull'esatta locazioni del pulsante incriminato: per il momento vi basti sapere che, per raggiungerlo, dovrete lanciare il nostro Mario nel blu dipinto di blu nel tentativo di raggiungere una piccola e quanto mai insignificante (o almeno così sembrerebbe all'apparenza!) torre. Qui, sulla sua sommità potrete trovare il bottone che, una volta premuto, colorerà tutti i blocchi traslucidi rossi che si trovano nei vari livelli permettendovi così di dotare il nostro Mario di una invidiabile serie di cappellini alati veramente faighi.

SALTELLARE, SALTELLARE EH, EH!

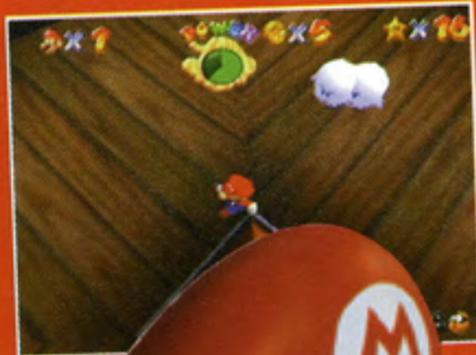
Dopo che avete attivato il cannone (impresa non certo difficile) potete arrivare su questa lontana piattaforma, irraggiungibile in qualsiasi altro modo. Ora potrete affrontare tutta una serie di piattaforme che metteranno alla prova tutta la vostra abilità nell'eseguire salti anche nelle condizioni più pericolose.

GELATI! GELATI!

Bene, ragazzi, eccoci giunti di fronte al pupazzo di neve! Tutto quello che dovrete fare con questo simpaticone non sarà altro che avvicinarvi a lui e tirare un colpo molto potente al suo torso, facendoglielo così volare via. A questo punto il poverino farà di tutto pur di riaverlo, pensate che arriverà persino ad offrirvi un simpatico oggettino che rassomiglia proprio ad una bella stella! Eh... Com'è strana a volte la gente!

QUINTO PERCORSO

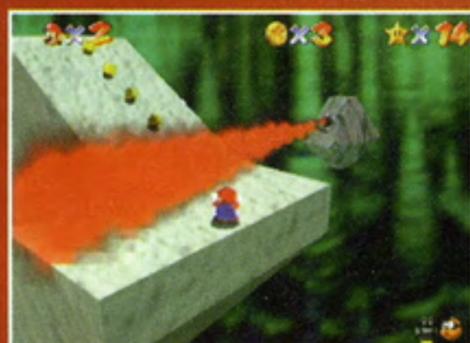
C'è un piccolo problema nel giardino privato della principessa situato nel retro del suo castello: è stato infestato da mostruosi Boos! Ma non scappate a nascondervi visto che uno dei fantasmi è a conoscenza del segreto che può trasportare Mario in una casa infestata piena di preziose Power Star.

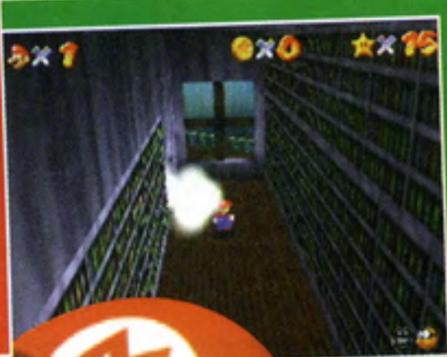
PHANTOM OF THE OPERA

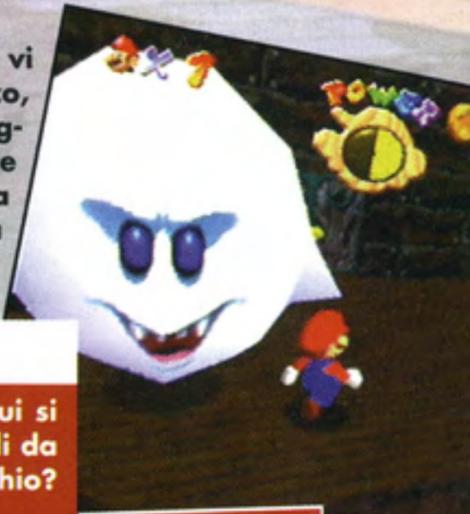
Un ascensore vi condurrà nelle malsane cantine della casa. In questo luogo, lo spaventoso suono di un organo vi porterà in una stanza nella quale è possibile trovare un gran numero di dipinti raffiguranti dei Boos. Appena Mario entrerà in questa stanza il pavimento comincerà improvvisamente a muoversi e i Boos emergeranno dai dipinti attaccando il nostro eroico idraulico. Se riuscirete a sopravvivere a questo scontro verrete ricompensati, ovviamente, con una stella.

COME SI CHIAMA IL NEMICO? BOO!

Nella sala principale del castello vagabondo un grosso e molto annoiato Boo che, una volta visto Mario, comincerà a inseguirlo con intenzioni non particolarmente amichevoli. Questo gigantesco nemico non può essere sconfitto utilizzando la solita arma di cui è dotato il baffuto idraulico (la classica sederata, tanto per intenderci) e l'unico modo di batterlo è quello di aggirarlo e di prendergli a pugni la coda. Bisogna colpirlo tre volte per riuscire a eliminarlo e per far apparire un scala che conduce al primo piano del palazzo.

LA BATTAGLIA CON BOWSER!

A meno che non siate particolarmente impediti in questo genere di giochi, a questo punto dell'avventura dovreste essere riusciti a collezionare le otto stelle che sono necessarie per far apparire la "Special Star Door", aprendo la quale potrete incontrare per la prima volta in Super Mario 64 il malefico Bowser. Comunque, prima di combattere contro il grande capo in persona, dovrete sopravvivere a tutti i trabocchetti e alle trappole che sono situate nel percorso che conduce dalla porta alla stanza dove si trova Bowser. Sconfiggerlo poi non si rivelerà una impresa particolarmente ardua visto che per eliminarlo è sufficiente prenderlo per la coda e lanciarlo contro le bombe che si trovano ai bordi dell'arena (questo ovviamente evitando di farsi schiacciare dai suoi salti o di farsi colpire dalle bombe che lancia). Un colpo è tutto quello che serve per sconfiggerlo, almeno per questo primo incontro...

IL PESO DELLA CULTURA

Nella libreria Mario deve evitare i libri posseduti che volano sui vari scaffali. Giunti in un corridoio, dovrete risolvere un piccolo puzzle riguardante tre libri (ancora una volta si tratta di aprirli in una certa sequenza) per riuscire ad aprire un passaggio segreto nascosto dietro un muro. Ma scegliete con attenzione visto che, in caso di errore, verrete colpiti da una valanga di romanzi!

SEMPRE PIU' BOO

Una discreta attenzione all'ambiente che vi circonda e una buona abilità nei salti vi dovrebbe permettere di giungere senza eccessivi problemi nell'attico del palazzo, dove vi attendono una notevoli quantità di monete blu e un altro Boo. Per sconfiggere questo nemico è sufficiente usare la stessa tecnica utilzzata per il suo simile che avete incontrato nella sala principale, l'unico problema in questo caso è la mancanza di spazio che limita la possibilità di movimento e rende l'impresa sensibilmente più ardua.

OCCHIO PINOCCHIO!

per raggiungere questa locazione segrete dovrete farvi un mazzo così! Qui si nasconde un globo oculare gigante e un paio di Boos. I fantasmi sono facili da uccidere, vi basterà saltare loro addosso. Ma come sconfiggete il mega-occhio? Non gli piace essere presi in giro...

THE END

Per questo numero lo spazio a disposizione è terminato. Non ci resta che salutarvi ricordandovi che la seconda (e anche ultima, almeno per ora) parte del Mega Tour di Super Mario 64 verrà pubblicata sul prossimo numero di Mega Console, in edicola come sempre tra trenta giorni. Mi raccomando, non mancate!

SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS
LA GUIDA - PARTE 2

Il mese scorso Mario ha raccolto un paio di amici, Mallow e Geno, e ormai saprete quanto questi due personaggi siano utili in una crisi. Questo mese vi conquisterete le simpatie e l'aiuto incondizionato di altri due personaggi: la Principessa Toadstool e, incredibile ma vero, Bowser, la tradizionale nemesi del nostro buon vecchio idraulico. Ed ora via, che la Star Road ci attende!

SOCCORSO ALPINO

Oh no! Dyna e Mite, due dei bambini provenienti da Moleville, sono rimasti intrappolati nella montagna. Uno dei frammenti della stella magica si è abbattuto sulla montagna, producendo una enorme crepa. Anche il folle Punchinello si trova dentro la montagna, e non da solo: con lui c'è anche Croco. Mario deve sbarazzarsi di questi diabolici oppositori, salvare i marmocchi e agguantare il frammento della stella prima che sia troppo tardi. Alla fine del percorso vi attende una piacevole gita in carrello da miniera con tanto di effetti in Modo 7!

AFFARI INTERNI

Prima di fiondarvi dentro la montagna come degli sconsiderati, andate al negozio di Moleville e munite Mario di pantaloni da lavoro e una camicia; questi capi di vestiario daranno a Mario maggiori probabilità di successo. Una volta penetrati nella montagna, guidate Mario verso il trampolino spostandovi verso l'alto di una schermata, verso destra di una schermata e quindi entrando nella caverna situata sotto Toad. Saltate sul trampolino e fatevi una pennichella; una volta svegli, vedrete Croco e la sua banda di ladri frugare nelle vostre tasche in cerca di soldi e di qualsiasi altra cosa. Inseguite Croco per le caverne onde recuperare le vostre proprietà (da notare che, mentre cerca di sfuggire alla cattura, il ribaldo dischiuderà alcune caverne al posto vostro). Raggiunto Croco, affrontatelo; se riuscirete a batterlo, riavrete la vostra roba assieme ad un'utilissima Bambino Bomb che potrete dare a Pa Mole per liberare la strada innanzi a voi. Fatto ciò, Mallow dovrebbe essere munito dei Cymbals, Mario del Power Glove e Geno del Finger Shot.

DATENE TANTE A QUEL LESTOFANTE!

Quando i nostri eroi raggiungeranno il regno di Punchinello, saranno ricevuti dallo stesso sovrano e da tre dei suoi Bob-ombs. Usate il Thunder di Mallow per attaccare i due ordigni più piccoli e concentrate le capacità offensive di Mario e di Geno su Punchinello. Assicuratevi di avere una grossa quantità di funghi e di miele nelle vostre tasche, perché dovrete menare parecchio per battere questo avversario. A battaglia conclusa, raccogliete il terzo frammento della stella, salvate Dyna e Mite, e uscite servendovi del carrello da miniera.

QUATTRO FOSSE PER ALTRETTANTI FESSI

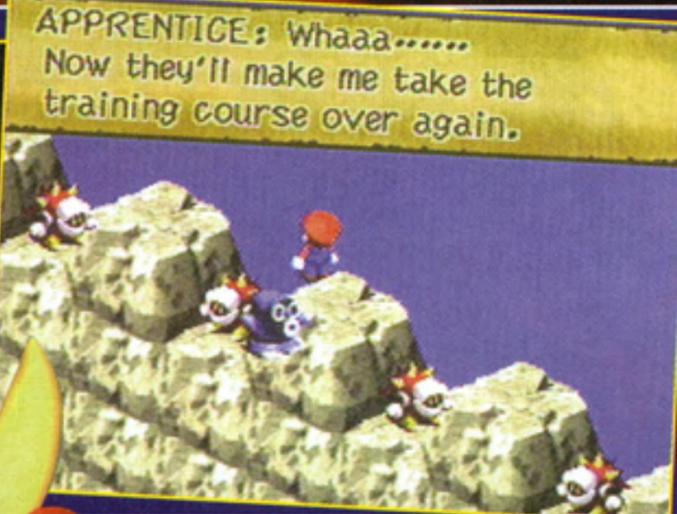
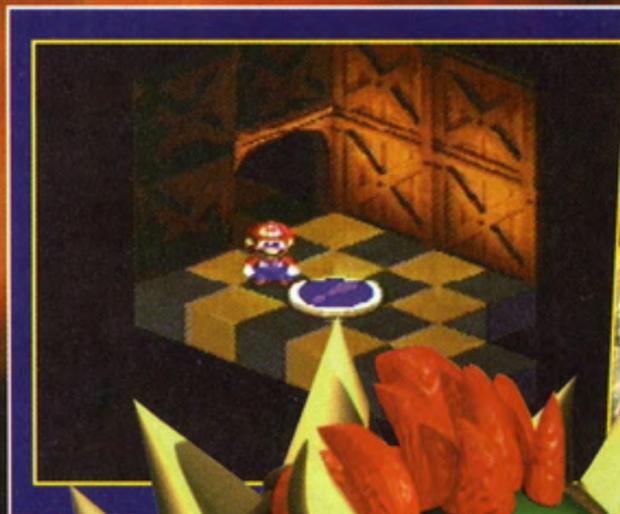
Prima che possano raggiungere la Booster Tower, i nostri intrepidi avventurieri dovranno inoltrarsi nel Booster Path. Controllate la prima sezione del percorso e le foto qui riprodotte per vedere dove si trovano i due forzieri nascosti. La seconda sezione del percorso presenta uno strapiombo sulla cui sommità si trovano quattro buche. Spostate Mario a destra della parete e cercate la piccola fessura; premete quindi l'interruttore che si trova al suo interno per riempire le quattro buche: ucciderete così le quattro carognette nascoste dentro di esse. Avanti, miei prodi: la Booster Tower ci attende!

HASTA LA VISTA, BOOSTER!

All'ingresso della Booster Tower, Mario incontrerà la sua vecchia nemesi, Bowser. Sembra che le truppe di Bowser se la siano data a gambe e che il suo castello sia quindi caduto nelle mani di una potenza ostile. L'unico modo con cui Bowser può riconquistare il suo impero è unire le proprie forze con quelle del nostro eroe. Per quanto nauseante possa sembrare, è una cosa alla quale dovrete abituarvi.

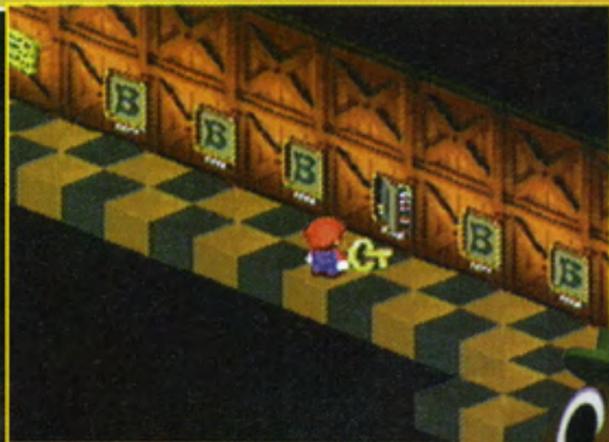
MA CHE BELLO IL MIO NUOVO MARTELLO!

Mario può sempre fruire di un'arma più grossa di quella che già possiede, e cosa c'è di meglio, in questo senso, del micidiale Schiacciapatate (Masher)? Questo martellone ultra-potente si trova tre piani più sopra, e più esattamente sopra un Teeter-totter con una Bob-omb su una delle sue estremità. Salite le scale finché non raggiungete una sezione con delle tende rosse dietro di voi. Prendete l'uscita centrale, quindi saltate dalla sporgenza e atterrate sul Teeter-totter: il contraccolpo proietterà la Bob-omb verso l'alto, liberando lo Schiacciapatate dal forziere in cui era custodito.

APPRENTICE: Whaaa......
Now they'll make me take the training course over again.

UN SEGRETO CHE VALE UN TESORO, ANZI TRE

All'interno della Booster Tower troverete un interruttore verde. Azionandolo, Mario potrà tornare al sentiero che conduce alla torre per trovare un sentiero nascosto. Seguite quest'ultimo e scoprirete tre tesori nascosti.

BEI TEMPI!

Ricordate quando Mario somigliava a un nano affetto da itterizia gialla? Si, stiamo parlando dei cari vecchi anni Ottanta. Ebbe[illegible] tempi sono tornati! Se vi piazziat[illegible] questa colonna nella Booster's Tow[illegible] riacquisterà la sua forma origina[illegible] lativo accompagnamento musicale!

SOTTO SOTTO C'E' IL BOTTO

Sul pavimento della sezione superiore della torre sono state disseminate delle bombe nascoste. Per evitare questi ordigni dovete passare sopra le tegole bianche. Se passate sopra una bomba, dovrete combattere contro una Fireball; affrontarle di proposito può essere utile per accumulare Experience Points.

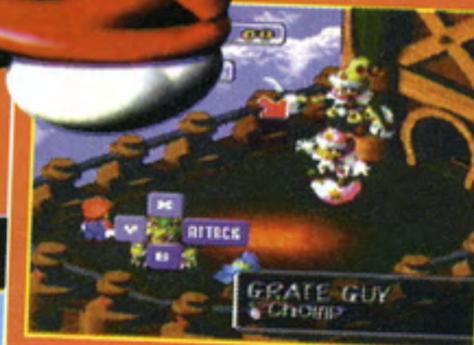
I POSTER DEI BOOSTER

Presto Mario scoprirà un corridoio con sei immagini della famiglia Booster appesi alla parete. Dovrete capovolgere questi ritratti partendo dal membro della famiglia più vecchio e chiudendo con il più giovane. Se eseguirete l'operazione nel modo corretto, riceverete la Elder Key, con la quale potrete aprire la porta a lato. I ritratti vanno capovolti in quest'ordine: 6, 5, 3, 1, 2, 4. Tenete presente che il ritratto numero 1 è quello situato all'estrema sinistra, mentre il ritratto numero 6 è quello situato all'estrema destra.

BOOSTER, GO HOME!

Lo scontro con Booster non dura molto in quanto è molto sensibile al dolore fisico: qualche colpo ben assestato e se ne andrà con la coda fra le gambe. Durante la lotta, comunque, state attenti al suo Loco Attack e alla sua Spritz Bomb perché ogni colpo infertovi vi farà perdere almeno 70HP.

PAGLIACCIATA LETALE

Dopo essere stato sorpreso dietro le tende nella camera di Booster, Mario deve affrontare i due pagliacci demoniaci sul balcone. Per ingaggiare battaglia, portate Mario fuori, dove attende la Principessa. Concentrate le forze offensive della squadra per annientare un nemico alla volta. Knife Guy è estremamente sensibile al Fire Attack di Mario, mentre Grate Guy detesta il Thunderbolt di Mallow. La lotta durerà molto, quindi assicuratevi di essere pieni di sostanze energetiche. Una volta che i pagliacci saranno sconfitti, Booster filerà a Booster Hill.

FURFANTE IN FUGA

Inseguite Booster mentre porta la Principessa a Marrymore. Saltate su un barile per raggiungerli, ma state attenti: se verrete colpiti da uno di essi, perderete un po' di terreno. Ogni volta che toccherà la Principessa, Mario guadagnerà un Flower Point.

QUESTO MATRIMONIO NON S'HA DA FARE!

Booster è riuscito a raggiungere la chiesa di Marrymore. Entrate nella chiesa attraverso l'ingresso posteriore per apparire nelle cucine. Qui vedrete lo Chef Torte preparare una torta speciale per il matrimonio fra Booster e la Principessa. Solo Mario e Bowser possono evitare questa tragedia.

E' PERMESSO?

Solo attraverso il peso combinato di Bowser e di Mario è possibile buttare giù le porte serrate. Dovete coordinare la vostra corsa così che i due colpiscano la porta nello stesso momento. La cosa è abbastanza facile a farsi, dato che bastano appena un paio di tentativi. Prima di sfondare la porta, però, salvate la vostra partita, perché al di là di quetsa vi attende una battaglia.

MI RACCOGLIERESTI I GIOIELLI, GIOIA?

Dopo aver sfondato la porta, Mario e Bowser piomberanno su Booster e la Principessa, facendo cadere a quest'ultima i suoi gioielli. Raccogliete tre oggetti dagli Snifits; la corona, che è il quarto oggetto da raccogliere, si trova giusto sulla testa di Booster. A seconda di quante candele saranno accese dopo che avrete finito, riceverete un bacio da Booster, da Bowser o dalla Principessa Toadstool.

TORTA A SORPRESA

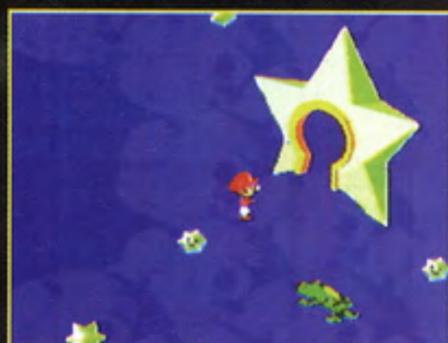
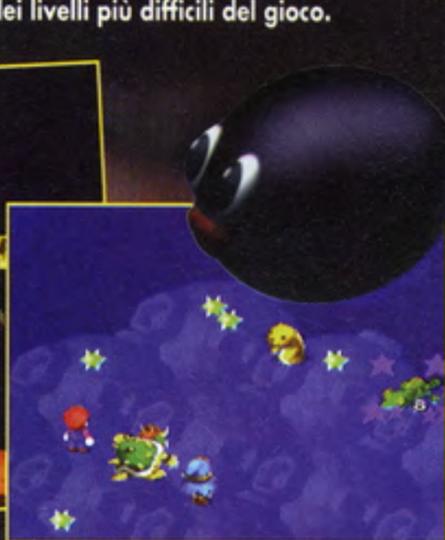
La lotta con la torta nuziale è un po' inverosimile, ma nel mondo di Mario, si sa, può accadere di tutto! State attenti ai suoi mezzi offensivi: la Tempesta di Sabbia (Sandstorm), la Bufera (Blizzard) e la Sega di Diamante (Diamond Saw). Combattete contro la torta finché Booster non decide di mangiarla.

WORLD 3: MOLE MOUNTAINS

SAPORE DI MARE

Strano posto, questo. Il Litorale contiene la quarta stella. Questa si trova per l'esattezza a Star Hill. Assicuratevi che i nostri eroi abbiano fatto il pieno di funghi e sciroppo: ne avrete bisogno quando raggiungerete il relitto della nave. Buona fortuna, avventurieri: quello che vi attende è uno dei livelli più difficili del gioco.

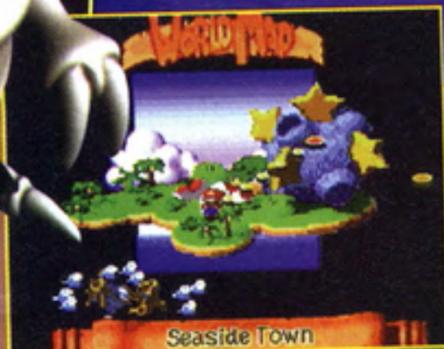
UNA SCAMPAGNATA A STAR HILL

Questa strana terra consta di tre livelli, ognuno dei quali è accessibile attraverso le porte con la stella. Queste ultime, però, sono bloccate e l'unico modo per aprirle è attivare tutti gli Star Flowers disseminati nella zona. Per attivare uno di questi fiori, recatevi di fronte ad esso e premete il tasto 'A'. Gli Star Flowers sono sparpagliati un po' ovunque, perciò Mario e i suoi amici devono ispezionare l'intero territorio da cima a fondo. Le porte da aprire sono quattro, e per ognuna di esse occorreranno sforzi sempre più grandi.

UNA SCOPERTA PUNGENTE

Nella quarta sezione di Star Hill, ispezionate la zona e attivate ogni Star Flower per ottenere il quarto frammento della stella. Probabilmente questo è il frammento più facile da ottenere!

SIGNORE E SIGNORI: GORDON THE GOPHER!

I Muku-muku sono diffusi lungo tutto il territorio di Star Hill. Non lasciatevi ingannare dal loro grazioso aspetto: sono dei demonietti! I Muku-muku hanno 108HP e una volta liquidati cederanno a Mario un campione di Maple Syrup. Se farete intervenire Yoshi, Gordon si trasformerà in un Muku Cookie: questo potrà essere usato in battaglia. Il Muku Cookie, infatti, spingerà Gordon a difendervi.

L... MORMORA

Seaside Town contiene alcuni negozi molto interessanti dove i nostri eroi potranno fare il pieno di oggetti utili. Parlando con la gente della città, Mario apprenderà che un frammento della stella è finito in mare. Sentirete inoltre parlare di una strana nave pirata che è affondata presso la scogliera. Mario deve ispezionare questo strano vascello per trovare il tesoro nascosto.

L'ALLIEVO DI FROGFUCIUS

Visitate ogni casa e parlate con i loro occupanti per acquisire nuove "dritte" su ciò che vi attende. Parlate con gli anziani della città e verrete a conoscenza di Jonathan Jones, il più famigerato pescecane che abbia mai solcato i sette mari. Ora salite le scale e incontrate l'allievo di Frogfucius: questi ha da offrirvi una varietà di oggetti favolosi come lo Scrooge Ring e il Coin Trick; lo Scrooge Ring dimezza la quantità di Flower Points necessari per attivare gli incantesimi della squadra, mentre il Coin Trick raddoppia la quantità di monete vinte dopo ciascuna battaglia. Questi oggetti hanno un prezzo e per pagarlo vi occorrono le Frog Coins; se non ne avete abbastanza tornate ai primi livelli e raccoglietene delle altre.

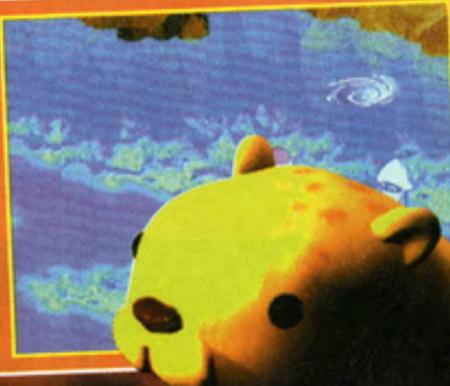
ABISSI

Mettetevi le mollette per il naso e il costume da bagno perché stiamo per andare a fare una nuotata. Mario e i suoi amici devono andare sott'acqua e trovare la nave affondata. Entrati nella grotte marine, visitate il negozio di Shamen e fate il pieno di oggetti e armi, perché il viaggio che vi attende è lungo e pericoloso.

SCONTRI STELLARI

Gli Zeostar (stelle marine) riempiono le grotte e se ci si passa sopra, attaccano. Gli Zeostar hanno 90HP e si trasformano in funghi quando vengono sconfitti. Fate attenzione ai loro attacchi via veleno e agli incantesimi Viro Plasm, sono molto dannosi per la vostra salute.

IL MASSIMO DELLA VITA

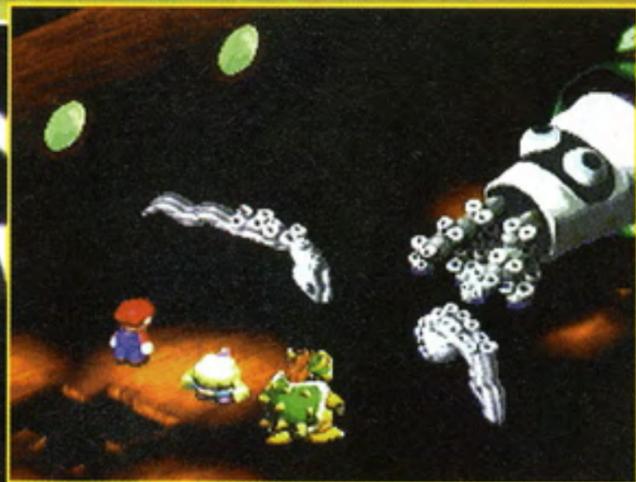
Esplorando le grotte Mario incontrerà un piccolo gorgo. Saltateci dentro e camminate lungo il fondo del mare verso l'angolo superiore sinistro per trovare una grotta nascosta. Dentro quest'ultima, colpite lo scrigno del tesoro: troverete così un Max Mushroom.

BENVENUTI A BORDO

Alla fine delle gallerie si trova il mare. Tuffatevi e raggiungete il fondo, così troverete la nave affondata. Dentro la nave ci sono molti nemici pericolosi, quindi vi suggeriamo di aumentare i vostri valori prima di entrare. Combattete contro i Bloobers per guadagnare altri punti. Una volti pronti per la nave, mettetevi sopra il nido degli uccelli e premete il pad direzionale verso il basso.

INDOVINA INDOVINELLO

Dentro la nave ci sono sei stanze, ognuna contenente un diverso puzzle da risolvere. I puzzle possono essere risolti facilmente ma entrare nelle stanze è difficile: le porte sono sorvegliate da potenti guardie e superarle richiederà una prova di forza. Una volta entrati, risolvete il puzzle per ottenere una lettera.

ABILITA' LETTERARIE

Risolvendo tutti e sei i puzzle Mario otterrà una lettera che dovrà essere usata nella stanza finale. Dentro l'ultima stanza ci sono una porta bloccata e sei scatole, ognuna delle quali reca cinque lettere. Evidenziando la lettera giusta su ogni scatola e quindi urlando la password nel grosso tubo, la porta potrà essere aperta. Se siete pigri e non volete saperne di risolvere i sei puzzle, potrete trovare la password rovesciata in fondo a questa pagina.

NON DIFFIDATE DELLE IMITAZIONI

In una delle stanze che esplorerete in seguito alla distruzione del polipo troverete un clone di Mario. Mentre camminate per la stanza noterete che imita ogni vostra mossa. Cercate di saltargli sulla testa e colpite lo scrigno del tesoro situato in alto per ricevere una Kerokola; questa fantastica bevanda riporterà ai valori massimi l'energia di ogni elemento della squadra.

OPERAZIONE PIOVRA

Al di là della porta dischiudibile attraverso la password, si trova il covo di King Calamari. Costui è la gigantesca piovra a cui si deve l'affondamento della nave. Mario e i suoi compagni devono sconfiggere questo mostruoso ammasso di tentacoli onde procedere verso la serie di stanze successiva. La squadra più adatta ad affrontare questa prova è quella composta da Mario, Geno e la Principessa. Usate Mario e Geno per attaccare la creatura mentre la Principessa usa i Group Hug per restituire al team l'energia perduta. Prima che possiate raggiungere il corpo della piovra, dovete distruggerne i sei tentacoli; usate tutta la magia offensiva disponibile per sbarazzarvene rapidamente. King Calamari ha 800HP ma la distruzione di ogni tentacolo richiede 200HP. I suoi incantesimi comprendono Fear, Poison, Sleep e Silence, e la sua sola nemesi è il Fire. Questa sarà una lunga battaglia, perciò preparatevi per bene.

RATTI E BOTTI

Cercate di evitare gli incontri con i topi cannonieri: sono molto coriacei. Correte invece nei momenti giusti per evitare di essere colpiti. Il modo più facile per risolvere questa situazione è attendere che anche l'ultimo cannone abbia sparato e quindi correre e saltare sopra l'ultima palla di cannone.

E' UN MONDO DI SQUALI!

Prima che possa raggiungere Jonathan Jones, Mario deve affrontare alcuni dei suoi subordinati. Gli squali rossi hanno pressappoco 120HP, mentre quelli azzurri ne hanno 150; sconfiggeteli usando attacchi ad alto potere danneggiante, quindi correte su per le scale. In cima a queste, Mario dovrà combattere contro un altro gruppo di pescecani, dopodiché sarà la volta dello scontro finale: quello con Jonathan Jones.

IL MIO NOME E' JONES. JONATHAN JONES.

Jonathan Jones ha 820HP e gli attacchi Diamond Blade e Spear. Assicuratevi che la squadra sia ben munita di funghi e sciroppo, perché ne avrete bisogno. Coinvolgete nella lotta Mallow e la Principessa; Mallow può lanciare qualche incantesimo ad elevato potere danneggiante, mentre la Principessa può rimettere in sesto la squadra. Per il secondo round della lotta, Mario dovrà affrontare Jonathan Jones da solo, quindi assicuratevi che l'idraulico abbia tutti i funghi e tutto il miele che gli serve per rimanere in forma. Una volta battuto, Jones si metterà dalla parte di Mario. Ora potrete tornare in città da eroe!

MA NON FINISCE QUI!

Bene, avete raggiunto la fine della seconda parte della nostra guida a Super Mario RPG. Il prossimo mese ve ne proporremo il capitolo conclusivo, quindi tenete pronti baffi e sturalavandini!

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

1° TORNEO
A ROMA PER CONSOLE

SUPERNINTENDO (PAL)	
SIM CITY	69.000
BOOGERMAN	79.000
F ZERO	69.000
HAGANE	59.000
KID KLOWN	59.000
KILLER INSTINCT	79.000
MARIO ALL STAR	79.000
DONKEY 2 + BOOK	140.000
DONALD DUCK 2	150.000
BOMBERMAN	89.000
POWER DRIVE	89.000
MICKEY MOUSE	89.000
MARIO KART	79.000
MICRO MACHINES 2	99.000
MARIO 2 + BOOK	140.000
PUZZLE BOBBLE	99.000
PINOCCHIO	150.000
PRIMAL RAGE	69.000
URBAN STRIKE	89.000
BATMAN FOREVER	99.000

SONY PSX (PAL)	
RESIDENT EVIL	99.000
GOAL STORM	69.000
FORMULA 1	99.000
TEKKEN 2	99.000
AQUANAUTS	99.000
PUZZLE BOBBLE	79.000
BUBBLE BOBBLE	79.000
NEED FOR SPEED	110.000
SIM CITY 2000	110.000
SAMPRAS TENNIS	110.000
MORTAL KOMBAT 3	69.000
ON SIDE	99.000
THEME PARK	110.000
CASPER	110.000
THE D	89.000
BAZOOKA TONE	69.000
RETURN FIRE	110.000
FIFA 96	89.000
FADE TO BLAKE	110.000
TIME COMMANDO	110.000

SATURN (PAL)	
ALIEN TRILOGY	110.000
DECATHLET	99.000
NIGHTS	110.000
F 1 LIVE	110.000
X MEN	115.000
LOADED	99.000
MYSTARIA	99.000
GUN GRIFFON	79.000
PUZZLE BOBBLE	79.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
GUARDIAN HEROES	99.000
DISCWORLD	99.000
STORY OF THOR	99.000
TUNNEL B1	110.000
ROAD RASH	115.000
TRUE PINBALL	105.000
MORTAL KOMBAT 3	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	110.000
OLYMPIC GAMES	115.000
SIM CITY 2000	110.000

MEGADRIVE (PAL)	
FIFA 96	79.000
STREET OF RAGE 2	69.000
BUGS BUNNY	95.000
DYSNEY COLLECTION	60.000
PRINCE OF PERSIA 2	110.000
OLYMPIC SUMMER	99.000
PHANTASY STAR 4	120.000
ARCADE CLASSIC	49.000
INT. STAR SOCCER	
MICROMACHINES 2	69.000
SAMPRAS TENNIS	69.000
PITFALL	69.000
SONIC & KNUCKLES	75.000
SOLEIL	69.000
DONALD DUCK 2	79.000
DAFFY DUCK	79.000
POWER RANGER	79.000
TOPOLINO MANIA	69.000
DRAGON BALL Z (JAP)	69.000
VIRTUA RACING (JAP)	59.000

Tekken 2 £.99.000
CON ESCLUSIVA T-SHIRT IN OMAGGIO

SONY PLAYSTATION VERSIONE ITALIANA IVA INCLUSA

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Roma **Via Cassia, 6/c** **Tel. 06/33.33.486**

Via Candia, 56 **Tel. 06/397.435.17**